La raison : Citation d'une œuvre et explication pour le bac (avec et sans références littéraires) :

“On aime sans raison, et sans raison on hait.” De Jean-François Regnard, ***Les folies amoureuses***.

“La ténacité peut avoir raison de la raison elle-même.” De Paul Carvel, ***Jets d’encre***.

“Chaque usage a sa raison. ” De Michel de Montaigne

“Le coeur gouverne la raison.”De Laurence-Marie Coupier

“La raison tue la passion.” De Didier Dubois

“La raison se perd par le raisonnement.” De Antonio Porchia / ***Voix***

“Esprit ? Raison qui finement s’exprime.” De Marie-Joseph Chénier / ***La raison***

“Un proverbe n’est pas une raison.” De Voltaire

“Élever la voix ne donne pas raison.” De Proverbe chinois

“Le vin entre et la raison sort.” De Proverbe français

“Quand on gagne, on a toujours raison.” De Carlos Bilardo

“L'affection aveugle la raison.” De Proverbe français

“Lever la voix ne donne pas raison.” De Proverbe chinois

“Avoir raison trop tôt est socialement inacceptable.” De Robert Heinlein

“La haine donne une raison de vivre.” De Michel Bélil / Greenwich

“Nulle raison ne pourrait justifier le mensonge.” De Anton Tchekhov / Lettre - 2 janvier 1900

“Les grandes pensées viennent de la raison.”

De Lautréamont / Les chants de Maldoror

“Tous ceux qui ont raison sont odieux.”

De Jean Basile / La jument des Mongols

“Comparaison n'est pas raison.”

De Raymond Queneau / Le vol d'Icare

“Ceux qui aiment ont toujours raison.”

De Dany Laferrière / Comment faire l'amour avec un nègre sans se

fatiguer
"Gens affamés n'entendent pas raison."

De Evariste de Parny / La Guerre des dieux anciens et modernes
"Une raison pour le succès vaut bien la raison du succès."

De Anonyme
"Il est mal de violer sa parole sans raison ; mais on trouve toujours une raison. "

De Frédéric II
"La raison d'être des statistiques, c'est de vous donner raison."

De Abe Burrow
"Rien ne sert d'avoir raison, si on a raison tout seul."

De Proverbe français
"La majorité a toujours raison, mais la raison a bien rarement la majorité aux élections."

De Jean Mistler / Bon Poids
"La raison n'est raison qu'autant qu'elle nous touche."

De Fabre d'Eglantine / Les précepteurs
"La dernière raison des rois, le boulet. La dernière raison des peuples, le pavé."

De Victor Hugo / Littérature et philosophie mêlées
"Les hommes sont toujours contre la raison quand la raison est contre eux."

De Claude-Adrien Helvétius / Maximes et pensées
"Connaître la raison exacte de nos actions serait une raison suffisante pour ne pas agir."

De Michel Conte / Nu... comme dans nuage
"Il faut avoir la force de sa raison et non la raison de sa force."

De Massa Makan Diabaté / Une hyène à jeûn
"Sa raison de commettre le crime, c'est précisément de le commettre sans raison. "

De André Gide / ***Les caves du Vatican***
"Deux excès : exclure la raison, n'admettre que la raison."

De Blaise Pascal / ***Discours sur les passions de l'amour***

“Chercher la raison de toute forme car toute forme a sa raison.”

De Eugène Viollet-le-Duc / ***Préface des Entretiens sur l’architecture***, 1863

“La raison du plus raisonnable est toujours la meilleure.”

De Jules Renard / Journal

“La raison ne connaît pas les intérêts du coeur.”

De Vauvenargues

“La raison est un glaive double et dangereux. ”

De Michel de Montaigne

“Le doute est le mensonge de la raison...”

De Julien Foussard

“On n’est pas alcoolique sans raison.”

De Pierre Richard

“L’équité vient du coeur ; la justice de la raison.”

De A. Chavanne

“Celui qui crie le plus fort a toujours raison.”

De William Cowper

“La possession du pouvoir corrompt inévitablement la raison. ”

De Emmanuel Kant

“Je lis dans l'avenir la raison du présent.”

De Alphonse de Lamartine

“La raison souvent n'éclaire que les naufrages.”

De Claude-Adrien Helvétius

“Une sage lenteur a raison de la hâte. ”

De Théognis de Mégare

“J'aime mieux être heureux qu'avoir raison.”

De Anonyme

“La raison est souvent entre le rire et la colère.”

De Antoine de Rivarol
“Le pain n'a pas raison contre le couteau.”

De ***Proverbe guadeloupéen***
“Même une pendule arrêtée a raison deux fois par jour.”

De Anonyme
“La mort, qui a toujours tort, a raison de chacun.”

De Jacques Sternberg
“Eût-il tort, le maître a toujours raison.”

De Plaute / ***Captivi***
“La pire des pestes est la raison humaine.”

De Jean Calvin
“On s’aime sans raison, on s’oublie sans motif.”

De Alphonse Karr
“Heureux qui à la fois a richesse et raison.”

De Ménandre / ***Fragments***
“La raison est immortelle, tout le reste est mortel.”

De Pythagore
“La raison est vaine là où la nécessité presse.”

De François de Bois-Robert
“La raison et la parole unissent les hommes entre eux.”

De Cicéron
“La raison d’aimer, c’est l’amour.”

De Antoine de Saint-Exupéry

“La raison est historienne mais les passions sont actrices.”

De Antoine de Rivarol / ***Rivaroliana***
“On ne fait jamais rien pour une seule raison.”

De Samuel Taylor Coleridge

“Le temps fait plus de convertis que la raison.” De Thomas Paine /

Journaux de la crise

“Il ne faut pas toujours avoir raison pour plaire.” De Charles Joseph de Ligne

“Que ta langue ne devance pas ta raison.”

De Chilon / ***Les penseurs grecs avant Socrate***

“La raison est une arme plus pénétrante que le fer. ”

De Philonide

“La raison nous trompe plus souvent que la nature.”

De Vauvenargues / ***Réflexions et maximes***

“La raison du meilleur est toujours la plus forte.”

De Victor Hugo

“La raison et la politique suivent rarement le même chemin.”

De Stefan Zweig / ***Marie Stuart***

“Pour surmonter les obstacles, fait appel à la raison.”

De Sénèque / ***La vie heureuse***

“Les sens abusent souvent la raison par de fausses apparences.”

De Blaise Pascal / Pensées

“Quoi que fasse mon maître, il a toujours raison.”

De Casimir Delavigne / ***Louis XI***

“Connaissant les hommes, je donne toujours raison aux femmes.”

De José Cabanis / ***Plaisirs et lectures***

“Quoique fasse mon maître il a toujours raison.”

De Casimir Delavigne / Louis XI
“Les passions ont appris aux hommes la raison.”

De Vauvenargues / Réflexions et maximes
“Les hommes se gouvernent plus par caprice que par raison.”

De Blaise Pascal
“La raison du truqueur est généralement la meilleure.”

De Bernard-Henri Lévy / L'Idéologie française
“Le sommeil de la raison engendre des monstres.”

De Francisco de Goya / Caprices
“Les mariages de raison ne sont pas les plus malheureux.”

De Adrienne Maillet / Coeur d'or, coeur de chair
“Un rêve n'est pas une raison de vivre.”

De Jean-Paul Pinsonneault / Jérôme Aquin
“Nous avons tous raison, les autres ont tort.”

De André Rochette / Pile ou face
“On n'a jamais raison contre un soldat.”

De Pierre Perret / Les Pensées
“Redouter l'ironie, c'est craindre la raison.”

De Sacha Guitry / L'Esprit
“Avoir raison... Qui donc y tient encore : quelques sots.”

De André Gide / Journal
“La raison du plumard est toujours la meilleure.”

De Coluche / La pute - 1986
"La minorité a quelquefois raison, la majorité a toujours tort."

De George Bernard Shaw
"Ne cherchez pas une raison. Cherchez une issue."

De Vincenzo Natali / Cube
"La raison et l'amour sont ennemis jurés."

De Pierre Corneille / La veuve
"Consulte ta raison ; prends sa clarté pour guide."

De Molière / Don Garcie de Navarre
"Qui dit esprit, dit sel de la raison."

De Jean-Baptiste Rousseau / Épîtres
"La raison du plus fou est toujours la meilleure."

De Raymond Devos / Sens dessus dessous
"La raison n'agit point sur une populace."

De Jean Racine / La Thébaïde
"Tous les mariages naissent pour la même raison : la peur..."

De Nicolas Rey / Mémoire courte
"L'amour, toujours, n'attend pas la raison."

De Jean Racine / Britannicus
"La raison parle et le sentiment mord. "

De Pétrarque
"La raison du plus fort est toujours la meilleure."

De Jean de La Fontaine / Le Loup et l’agneau
“Oui ; mieux que la raison l'estomac nous dirige.”

De Jacques-François Ancelot / L'Important
“Les prophètes ont toujours tort d'avoir raison.”

De Boris Vian / L'Herbe rouge
“Trop de raison dans les sentiments, ça les abîme souvent.”

De Tahar Ben Jelloun / L'auberge des pauvres
“La raison qui ne dort jamais produit des monstres.”

De Tahar Ben Jelloun / L’Auberge des pauvres
“Itineris a raison de ne pas se l’SFR !”

De Alain Chabat / Astérix et Obélix : mission Cléopâtre
“La raison est la seule chose qui nous rend hommes.”

De René Descartes / Discours de la méthode
“Nous avons une raison de vivre : apprendre, découvrir, être libres !”

De Richard Bach / Jonathan Livingstone le goéland
“Il y a toujours deux raisons pour faire quelque chose : une bonne raison et la vraie raison ! ”

De Dale Carnegie
“Les pays ne sont pas cultivés en raison de leur fertilité mais en raison de leur liberté.”

De Montesquieu
“Je n’écouterai pas la raison. La raison traduit toujours les pensées de quelqu’un d’autre.”

De Elizabeth Gaskell

“Les politiques ne manquent pas d’alléguer la raison d’Etat pour autoriser tout ce qu’ils font sans raison.”

De Saint Evremond

“Mon coeur, si ma raison lui donne tort de battre, c'est à lui que je donne raison.”

De André Gide / Les nouvelles nourritures

“Ce qu'on appelle raison de vivre est en même temps une excellente raison de mourir.”

De Albert Camus / L'homme révolté

“La raison d'état est une raison mystérieuse inventée par la politique pour autoriser ce qui se fait sans raisons.”

De Saint Evremond / Maximes

“Coeur et raison se valent parfois Le coeur a ses raisons Et la raison a coeur de lui forcer le pas.”

De Anonyme

“Si un homme offre des fleurs à sa femme sans raison, c'est qu'il y a une raison.”

De Molly McGee

“L'âge de raison est l'âge à partir duquel on peut avoir raison sans recevoir une gifle de ses parents.”

De Noctuel

“Le fou n'est l'homme qui a perdu la raison. Le fou est celui qui a tout perdu, excepté la raison.”

De Gilbert Keith Chesterton / Textes

“Les femmes ont toujours raison. Et même si elles ont tort c'est qu'elles ont une raison d'avoir tort.”

De Corine Larcier
“Quand nous avons dépassé les savoirs, alors nous avons la connaissance. La raison fut une aide ; la raison est l'entrave.”

De Shrî Aurobindo
“On n'a jamais raison d'avoir tort, mais on peut très bien avoir tort d'avoir raison.”

De Hervé Gross
“Dans la nature, tout a toujours une raison. Si tu comprends cette raison, tu n’as plus besoin de l’expérience.”

De Léonard de Vinci
“Les hommes ne s’attachent point à nous en raison des services que nous leur rendons, mais en raison de ceux qu’ils nous rendent.”

De Eugène Labiche / Le Voyage de Monsieur Perrichon
“La Raison c'est la folie du plus fort. La raison du moins fort c'est de la folie. ”

De Eugène Ionesco / Journal en miettes
“L'homme fort dit : je suis. Et il a raison. Il est. L'homme médiocre dit également : je suis. Et lui aussi a raison. Il suit.”

De Victor Hugo / Littérature et philosophie mêlées
“Ne réorganisez jamais sauf pour une bonne raison. Mais si cela fait un moment que vous ne l'avez pas fait, c'est une bonne raison.”

De John Akers

“La force ne fait ni raison ni droit ; mais il est peut-être impossible de s'en passer, pour faire respecter le droit et la raison.”

De Saint-Just / Fragments sur les institutions républicaines
“Le but du monde est que la raison règne. L'organisation de la

raison est le devoir de l'humanité.”

De Ernest Renan / Dialogues et fragments philosophiques
“Dire non sans donner la raison ! N'est-ce pas affirmer dans l'être ? Sa raison, c'est soi.”

De Jean Ethier-Blais / Les Pays étrangers
“La force n'a ni droit ni raison, mais il peut être impossible de s'en passer pour faire respecter le droit et la raison.”

De Louis Antoine de Saint-Just
“L’homme n’est jamais plus libre que lorsqu’il assujettit ses passions à la raison, et sa raison à la justice.”

De Henri-François d’Aguesseau / Premier discours
“L’administration a ses raisons que la raison ne connait pas.”

De Anonyme
“On conduit les enfants par la raison de l'autorité et les hommes par l'autorité de la raison : c'est au fond, la même chose, car la raison est la première autorité, et l'autorité la dernière raison.”

De Louis de Bonald
“Raisonner sur l'amour, c'est perdre la raison.”

De Stanislas de Boufflers / Le Coeur
“Le coeur a ses raisons que la raison ne connaît point.”

De Blaise Pascal / Pensées
“Une raison futile diminue le poids des bonnes raisons qu’on avait données auparavant.”

De Jonathan Swift / Pensées
“Il est souvent peu raisonnable d'avoir trop tôt ou trop complètement raison.”

De Marie d’Agoult
“Le coeur n'a-t-il pas ses raisons qui se moquent de la raison ?”

De Alexandre Jardin / Le petit sauvage
“L'homme est un animal raisonnable à qui la raison sert surtout à déraisonner.”

De Alexandre Mercereau / Pensées choisies
“Il faut se piquer d'être raisonnable, mais non pas d'avoir raison.”

De Joseph Joubert / Pensées
“C’est le bon sens, la raison qui fait tout : Vertu, génie, esprit, talent, et goût.”

De Marie-Joseph Chénier / La Raison
“Sois sûr d'avoir raison, et va de l'avant.”

De Davy Crockett
“La raison est inutile avant l'événement et odieuse après.”

De Antoine de Rivarol
“On a toujours une raison subjective de dire du mal des autres.”

De Proverbe sénégalais
“La raison consiste à analyser les choses et à les élaborer.”

De Epictète / Entretiens
“On n'aime vraiment que lorsqu'on aime sans raison.”

De Anatole France

“C’est ce qui manque qui donne la raison d’être.”

De Lao-Tseu

“Je suis né de la folie pure et de la raison même.”

De Geneviève Boucher

“Treize ans, c'est l'âge de raison de la mémoire.”

De Boubou Hama

“La Raison parle mais l'Amour chante.”

De Alfred de Vigny / Stella

“Vouloir plaire à son siècle est souvent une raison pour déplaire à la postérité.”

De Marin

“Point n’est besoin d’élever la voix quand on a raison.”

De Proverbe chinois

“De temps à autre, un sot, par hasard, doit avoir raison.”

De William Cowper / Conversation

“Nous n'avons pas assez de force pour suivre toute notre raison. ”

De François de La Rochefoucauld

“En avouant ses erreurs, on met la raison au présent et le tort au passé. ”

De Duc de Lévis

“L'espoir des hommes, c'est leur raison de vivre et de mourir.”

De André Malraux

« Le corps. Empreint. Lui. Se souvient. La Raison. Elle. Ignore. Encore. Emotions. Réactions. Le corps vit. L'esprit. Lui. Dort. Et bien souvent. À tort. Vite. Penser. À tout. Tout fort. Se prendre la tête. Dure. 1 an. Coïncées. Le cul entre. Deux chaises et quatre murs. Bloquées. La ville. Ou partir. Partir ou. Un ailleurs. Lequel. Que faire. Que dire. Que fuir. Qui voir. Distanciation. Qui croire. Sociale. Prudence. Mefiance. Des gens. Distance. Les gens. Les autres. L'enfer. La peur. La peur. La peur. La peur. Une étreinte. Le cœur se serre. Le corps ressent. C'est l'essentiel. Nos formes enfin dansant ensemble. », ***L'intelligence des corps***

Death Note (2003, 2006 et 2017)

Time Paradox Ghost Writer

Propogation : Paradise Hotel

Yellowjackets Après le crash de leur avion, des lycéennes d’une équipe de football luttent pour leur survie dans une région sauvage du Nord. Vingt-cinq ans plus tard, les survivantes se sont reconstruites… enfin presque. Car une question revient sans cesse, que s’est-il passé durant les dix-neuf mois qu’a duré leur calvaire ? Et combien de temps tiendra encore leur pacte de ne jamais rien révéler ?

Final Fantasy (I,II,III,IV,V,VI,VII,VIII,IX,X,XI,XII,XIII,XIV,XV,XVI)

« Plus tu disposes de temps pour réaliser une tâche, plus tu auras tendance à utiliser entièrement ce temps », Loi de Parkinson.

Someday You'll Return: Director's Cut (2023) Seriez-vous prêt à tout si votre fille disparaissait ? ***Someday You’ll Return: Director's Cut*** est un jeu d'horreur psychologique à la première personne se déroulant en Europe centrale. Enfoncez-vous dans les bois, et lancez-vous dans une quête que vous n'êtes pas prêt d'oublier. Déroulez le fil des événements en commençant par vous rendre dans les bois où tout a commencé. À l'aide des cartes touristiques, mais aussi de votre bon sens, empruntez les sentiers qui sillonnent les lieux. Revivez les vieux souvenirs qui hantent des camps de vacances à l'abandon, des marais répugnants et des bunkers croulants.
Résolvez des énigmes d'outre-tombe et redécouvrez des lieux que

vous avez connus par le passé. Et surtout, restez sur vos gardes. Quelque chose vous suit comme votre ombre... L'établi permet d'étudier les objets que vous découvrez. Démontez-les, modifiez-les, et fabriquez de nouveaux outils pour avancer. Vous pouvez aussi apprendre les rudiments de l'alchimie et réaliser des potions qui soulagent l'âme ou corrompent le cœur. Avec l'établi et de puissants ingrédients, trouvez des solutions à vos problèmes et apprenez la vérité.

DETECTIVE - Stella Porta Case (2023) ***DETECTIVE : Stella Porta Case***, vous met dans la peau d'un détective qui enquête sur trois étranges disparitions. Dans tous les cas, il y a un contrat signé par le disparu, ce contrat provient d'une organisation appelée "Stella Porta". Chaque cas présente un scénario complètement différent, mais ils semblent tous être liés d'une manière ou d'une autre, en tant que détective, votre travail consiste à résoudre les cas et à trouver le lien entre eux. En tant que détective de police, vous devez atteindre la zone de crime et collecter toutes les preuves que vous voyez, ces preuves vous aideront plus tard à résoudre l'affaire.
Tout est important, détails, objets, conversations, il vous faudra être observateur pour avancer. Caractéristiques:
- Trois cas différents.
- Vous devrez marquer les preuves et les photographier.
- Une fois que vous avez la preuve, vous devez vous rendre à votre bureau et l'ordonner pour résoudre l'affaire. ***DETECTIVE: Stella Porta Case***, est sombre et macabre, montrant la réalité sociale contemporaine non filtrée.

« 1. Le monde est plein de dangers et de menaces. 2. Face à ces dangers et ces menaces, je suis fragile et les personnes que j'aime sont elles aussi fragiles. 3. Pour survivre ou augmenter nos chances de survie, il faut toujours faire attention et être aux aguets. 4. Ne pas le faire et se croire à l'abri en regardant ailleurs, c'est de l'inconscience. Voilà, ça c'est le credo des personnes anxieuses. Le credo, ça veut dire « je crois » en latin. Et c'est donc le nom de la prière catholique, où l'on affirme sa foi. Les personnes anxieuses ont leur foi à elles. Elles croient en la catastrophe, toujours possible. Elle croit en l'immense fragilité des humains, de leurs résolutions et de leurs constructions, comme la paix, la démocratie, la justice, la logique. Elles croient qu'il faut toujours faire attention à tout. Qui peut leur dire les yeux dans les yeux qu'elles ont tort de croire ça ? Franchement, pas moi. Moi, je ne me demande pas pourquoi il y a des gens anxieux. Je me demande plutôt comment il peut y avoir

des gens qui ne le sont pas. Le monde est terrible, les humains sont fragiles. Il faut faire attention. Hélas les anxieux ont raison. Du mois jusque-là. Car le problème commence à l'étape suivante : est-ce qu'il ne faut vivre que pour faire attention ? Laisser l'anxiété guider toutes nos décisions et passer notre existence à surveiller tous les dangers bien réels qui nous peuvent arriver ? Ou bien est-ce qu'il faut respecter notre anxiété, l'écouter et agir en conséquence pour nous protéger de notre mieux ? Puis, de toutes nos forces, nous tourner vers le reste tout ce qui n'est pas menace et danger mais possibilité de bonheur et d'amitié ? Est-ce qu'il faut faire vivre en nous cette petite flamme folle qui nous donne envie de continuer à habiter et transformer cette Terre en flammes, cette Terre où il semble y avoir si peu d'amour avec tellement de bruit, tellement de violence, tellement de haine ? On dirait que c'est vrai quand on regarde les actualités. Mais non, en fait, c'est faux. C'est faux parce qu'il y a au cœur de tous les humains une quantité illimité de ressources. Et sur la durée, ça peut reculer la folie et la haine. Si nous restons pas les bras croisés, si nous faisons preive de force pour toujours arrêter le bras qui veut frapper. Si nous faisons preuve d'intelligence pour ne jamais oublier que, comme nous, presque tous les humains veulent vivre dans la paix. Si nous faisons preuve d'amour, pour aller vers ces humains de bonne volonté, leur parler, leur sourir, les aider ? Quoi ? Comment ? L'intelligence et l'amour, ça ne marchera pas face aux fanatiques ? Non. Face à eux, rien ne marche que la force. Mais ça marchera avec tous les autres, l'immensité de l'humanité. Quoi ? Comment ? L'intelligence et l'amour, ça ne marchera pas tout de suite ? Non. Mais ça marchera à la fin. Quoi ? Comment ? Tout ça, c'est une espérance naïve ? Ah, peut-être oui... Maid vous savez ce que disait Primo Levi, rescapé d'Auschwitz ? Écoutez bien : « Je ne saurais donner de justification à cette confiance en l'avenir de l'homme qui m'habite. Il est possible qu'elle ne soit pas rationnelle. Mais le désespoir, lui, est irrationnel : il ne résout aucun problème, il ne crée même de nouveaux et il est par nature une souffrance. » Allez, on va conclure : face à l'anxiété qui peut nous étreindre, gardons-nous du désespoir. Mais que notre espérance ne reste pas les bras croisés. Qu'elle s'appuie sur la force, l'intelligence et l'amour, la force et l'intelligence pour aujourd'hui et pour demain. Et l'amour pour toujours. Comme d'habitude. », Christophe Andre

« Qu'on prenne un acte volontaire, par exemple un mensonge pernicieux, par lequel un homme introduit un certain désordre dans la société, dont on recherche d'abord les raisons déterminantes, qui lui ont donné naissance, pour juger ensuite comment il peut lui être

imputé avec toutes ses conqséquences. Sous le premier point de vue, on pénètre le caractère empirique de cet homme jusque dans ses sources, que l'on recherche dans la mauvaise éducation, dans les mauvaises fréquentations, en partie aussi dans la méchanceté d'un naturel insensible à la honte, qu'on attribue en partie à la légèreté et à l'inconsidération, sans négliger les circonstances tout à fait occasionnelles qui ont pu influer. Dans tout cela, on procède comme on le fait, en général, dans la recherche de la série des causes déterminantes d'un effet naturel donné.
Or bien que l'on croie que l'action soit déterminée par là, on n'en blâme pas moins l'auteur et cela, non pas à cause de son mauvais naturel, non pas à cause des circonstances qui ont influé sur lui, et non pas même à cause de sa conduite passée ; car on suppose qu'on peut laisser tout à fait de côté ce qu'a été cette conuite et regarder la série écoulé des conditions comme non avenue, comme si l'auteur commençait absolument avec elle une série de conséquences. Ce blâme se fonde sur une loi de la raison où l'on regarde celle-ci comme une cause qui a pu et a dû déterminer autrement la conduite de l'homme, indépendamment de toutes les conditions empiriques nommées. Et on n'envisage pas la causalité de la raison, pour ainsi dire, simplement comme concomitante, mais au contraire, comme complète en soi, quand bien même les mobiles sensibles ne seraient pas du tout en sa faveur et qu'ils lui seraient tout à fait contraires ; l'action est attribuée au caractère intelligible de toutes les conditions empiriques de l'action la raison était pleinement libre, et cet acte doit être attribué au caractère intelligible de l'auteur : il est entièrement coupable à l'instant où il ment ; par conséquent, malgré toutes les conditions empiriques de l'action la raison était pleinement libre, et cet acte doit être attribué entièrement à sa négligeance. », ***<u>Critique de la Raison pure</u>*** (1781), Kant

<u>Silver et le livre des rêves</u> (2023) Lorsque Liv s'installe à Londres, elle rencontre le mystérieux Henry et son groupe d'amis, qui l'entraînent dans le monde fascinant des rêves. Elle et son nouveau groupe de voyageurs oniriques organisent un rituel pour réaliser leur plus grand souhait, mais ce rituel exige le plus grand des sacrifices.

« La beauté n'est qu'un piège tendu par la nature à la raison. », Voltaire
« Quand on suit une mauvaise route, plus on marche vite, plus on s'égare. », Denis Diderot

<u>Albert Einstein : L'harmonie du monde</u>, Étienne Barilier.

<u>Alien (Le 8ème passager, Aliens : le retour, Alien3, La réssurection, Prometheus, Covenant, Romulus)</u>

<u>The Portrait</u> (2023) Après que son mari a été dévasté par un tragique accident, une femme dévouée est obsédée par un mystérieux portrait qui lui ressemble. Mais lorsque le portrait commence à la terroriser.

<u>Le Processus de Paix</u> (2022) Quand on s’aime mais qu’on ne se supporte plus, qu’est-ce qu’on fait ? Marie et Simon sont profondément amoureux, malgré les disputes constantes dans leur vie de couple. Pour ne pas se séparer, ils se lancent dans une aventure un peu folle : établir une liste de règles qu’ils devront suivre coûte que coûte. Ils l’appellent la charte Universelle des droits du couple.

<u>Carol et la fin du monde</u> (2023) Une mystérieuse planète se précipite vers la Terre, l'extinction est imminente pour les habitants du monde. La majorité des gens se sentent enfin libres de poursuivre leurs rêves les plus fous sauf Carol.

« PALO ALTO, Calif. – […] From questions about robot consciousness to the ethics of artificial intelligence, the show has taken some of the most compelling questions about technology and neuroscience […].
To learn more about the real-life science behind the fictional realm of Westworld, […] Mach recently sat down with Westworld's science adviser, Stanford University neuroscientist David Eagleman. […]
Mach : how close are we to a future as depicted in the show ?
I think it is really, really distant for a couple of reasons. One is that AI can do very impressive things right now, like play chess better than a human can. But what AI is not any good at is the sort of broad intelligence that, for example, […] a 3-year-old has. […] We don't know all the issues going on in the brain. It is a mystery that has to be plumbed probably for many more decades or centuries before we understand the principles of brain operation. What we have happening in AI are these very useful networks like what are called deep learning networks that can do clever sorts of things, but it is nothing like how the brain is currently operating. […] A lot of the questions of out time. And these are all questions that have been at the heart of neuroscience of a long time.
[…] Mach : One big issue raised in the series whether preserving

consciousness could be a form of immortality. Is that really possible ?
[…] If it turns out to be possible to download somebody's brain and reconstruct it on a different sub-strain, then in theory you could put it inside of a robot. One of the questions is about the ethics of doing that. I think we don't know enough yet to say too much about that. We are such a long way off from that actually being a possibility, but when that time arrives we will have to deal with this question : What does it mean for this person to not die ? […] But at some point we are going to have to deal with this question. », Denis Chow, Shinavi Khattar and Brock Stoneham, ***Mach for NBC News***, June 2018.

L'Oeuf – Une petite histoire (2023).

« Tu rentrais chez toi quant tu es mort. C'était un accident de voiture. Rien de particulièrement remarquable, mais néanmoins fatal. Ce fut une mort ondolore. Les médecins ont fait de leur mieux pour te sauver, mais en vain. Ton corps était tellement brisé que c'est mieux ainsi, crois-moi. Et c'est là que tu m'as rencontré. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Que s'est-il passé ? Où suis-je ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« « Tu es mort », ai-je dit, sans détour. Pas la peine de mâcher les mots. Il y avait un camion et… il a dérapé. Oui. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je suis mort ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oui. Mais ne t'en fais pas. Tout le monde meurt. Tu as regardé autour de toi. Il n'y avait que le néant. Juste toi et moi. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Quel est cet endroit ? Est-ce la vie après la mort ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Plus ou moins », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Êtes-vous Dieu ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oui. Je suis Dieu. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Mes enfants... ma femme. », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Eh bien ? », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Est-ce qu'ils iront bien ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« « C'est ce que j'aime voir », ai-je dit. Tu viens de mourir et ta principale préoccupation, c'est ta famille. C'est une bonne chose. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Tu m'as regardé avec fascination. Pour toi, je ne ressemblais pas à Dieu. Je ressemblais juste à un homme, ou peut-être à une femme. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Une vague figure d'autorité, peut-être. « Ne t'inquiète pas », ai-je dit. Ils iront bien. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Tes enfants se souviendront de toi comme d'une personne parfaite en tout point. Ils n'ont pas eu le temps de te mépriser. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ta femme pleurera à l'extérieur, mais sera secrètement soulagée. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Pour être honnête, votre mariage battait de l'aile. Si ça peut te consoler, elle se sentira très coupable d'être soulagée. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oh. Alors que se passe-t-il maintenant ? Je vais au paradis, en enfer ou quelque chose comme ça ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Aucun des deux. Tu vas te réincarner. L'humain : Ah. Donc les Hindous avaient raison. Dieu : Toutes les religions ont raison à leur manière. Marche avec moi », Dieu avec l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Tu m'as suivi pendant que nous marchions dans le vide. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Où allons-nous ? », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Nulle part en particulier. C'est juste agréable de marcher pendant que nous parlons. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Alors, quel est l'intérêt ? Quand je renaîtrai, je serai juste une ardoise vierge, non ? Un bébé. Donc, toutes mes expériences, tout ce que j'ai fait dans cette vie n'aura pas d'importance. », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Pas du tout ! Tu as en toi les connaissances et expériences de toutes les tes vies passées. C'est juste que tu ne t'en souviens pas en ce moment. Je me suis arrêté de marcher et je t'ai pris par les épaules. Ton âme est plus magnifique, plus belle et plus gigantesque que tu ne peux l'imaginer. Un esprit humain ne peut contenir qu'une infime partie de ce que tu es. C'est comme mettre son doigt dans un verre d'eau pour voir s'il est chaud ou froid. Tu mets une infime partie de toi-même dans le récipient, et lorque tu la ressors, tu as requis toutes les expériences qu'elle a vécues. Tu as été dans un humain pendant les 48 dernières années, donc tu ne 'est pas encore étendu et tu n'as pas ressenti le reste de ton inmmense conscience. Si on restait ici assez longtemps, tu commencerais à te souvenir de tout. Mais il n'y a aucun intérêt à faire ça entre chaque vie. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Combien de fois me suis-je réincarné, alors ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ah beaucoup. Beaucoup, beaucoup. Et dans beaucoup de vies différentes. Cette fois-ci, tu sera une paysanne chinoise en 540 après J.-C. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Attendez... Vous le revoyez dans le passé ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Eh bien, techniquement, je suppose. Le temps tel que tu le connais, n'existe que dans ton Univers. Les choses sont différentes là d'où je viens. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« D'où... d'où venez-vous ? », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oh bien sûr. Je viens de quelque part. D'un autre endroit. Et il y en a d'autres comme moi. Je sais que tu voudrais savoir comment c'est

là-bas, mais honnêtement, tu ne comprendrais pas. « Oh », as-tu dis, un peu déçu. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Mais attendez. Si je me réincarne à d'autres endroits dans le temps, je pourrais avoir interagi avec moi-même à un moment donné. », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Bien sûr. Ça arrive tout le temps. Et comme les deux vies ne sont conscientes que de leur propre durée de vie, tu ne sais même pas que ça arrive. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Alors quel est l'intérêt de tout ça ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je t'ai regardé dans les yeux. Le sens de la vie, la raison pour laquelle j'ai créé cet Univers, c'est pour que tu mûrisses. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Vous voulez dire l'humanité ? Vous voulez qu'on mûrisse ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Non, juste toi. J'ai crée cet Univers pour toi. Avec chaque nouvelle vie, tu grandis, tu mûris et tu deviens un intellect de plus en plus grand. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Seulement moi ? Mais, et tous les autres ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Il n'y a personne d'autre. Dans cet Univers, il n'y a que toi et moi. Tu m'as fixé d'un regard vide. Mais tous les gens sur Terre... Ils sont tous sur toi. Différentes incarnations de toi. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Attendez. Je suis tout le monde ?! (Dieu) Maintenant, tu comprends. », l'humain avec Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je suis tous les êtres humains qui ont vécu ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ou qui vivront jamais, oui. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je suis Abraham Lincoln ? Et tu es John Wilkes Booth, aussi. « Je

suis Hitler ? » as-tu dit, consterné. Et tu es les millions de personnes qu'il a tuées. Je suis Jésus ? Et tu es tous ceux qui l'ont suivi. Tu t'est tu. », l'humain avec Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Chaque fois que tu as victimisé quelqu'un, tu t'es victimisé toi-même. Chaque acte de bonté que tu as fait, tu te l'es fait à toi-même. Chaque moment heureux ou triste vécu par un humain a été, ou sera, vécu par toi. Tu as réfléchi pendant un long moment. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Pourquoi ? Pourquoi faire tout ça ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Parce qu'un jour, tu deviendras comme moi. Parce que c'est ce que tu es. Tu es de mon espèce. Tu es mon enfant. « Ouah », as-tu dit, incrédule. « Tu veux dire que je suis un dieu ? » Non. Pas encore. Tu es un fœtus. Tu es encore en train de grandir. Quand tu auras vécu toutes les vies humaines de tous les temps, tu auras suffisamment grandi pour naître. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Donc l'Univers entier est juste... « Un œuf. » ai-je répondu. « Maintenant il est temps pour toi de passer à ta prochaine vie. » Et je t'ai envoyé vers ta nouvelle vie. », Dieu avec l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ce sont nos choix qui montrent qui nous sommes, bien plus que nos capacités. », Joanne K.Rowling

« Parfois, on s'en va pour réfléchir. Parfois, on s'en va parce qu'on a réfléchi. », Alda Merini

Les Pieds sur terre. Ralf Bouffioux est un Belge de 35 ans. Une nuit de Saint-Valentin, il organise sa disparition volontaire, dans le plus grand secret. La police organise des battues et diffuse des avis de recherche. De son côté, le jeune homme qui voulait vivre dans la nature déchante assez vite face au froid et aux difficultés. Le jour de la fête des mères, il revient chez lui. En 2014, en prois à une crise existentielle, Ralf Bouffioux décide de s'effacer du monde sans crier gare. Il brûle son véhicule et tous ses papiers d'idendité puis s'enfuit vers l'Allemagne à vélo. Près d'un an et demi et un tour d'Europe plus tard, il réapparait à l'improviste, le jour de la fête des mères.

Glitter Force (2012)

« L'Univers [...] est écrit en langage mathématique, et les caractères sont des triangles, des cercles et d'autres figures géométriques. », Galilée, ***L'Essayeur***, 1623.

« Le monde nous paraît logique parce que nous avons commencé par le rendre logique. », Friedrich Nietzsche, ***La Volonté de puissance***, 1884-1888.

Douez hommes en colère, film de Sidney Lumet (1957), raconte l'histoire de douze jurés délibérant à huit clos sur la culpabilité apparente d'un jeune homme accusé de meurtre, et qui, confrontés à leurs préjugés et à leurs opinions, se voient obligés de réfléchir et de se remettre en question.

« Les âmes des Hommes tombent comme des quilles depuis qu'ils ont mis notre planète dans un sac de billes. »

« Dis-moi où sont passés les vrais héros ? »

A Boy And His Atom: The World's Smallest Movie (2013)

The End We Start From (2023) Une femme et son nouveau-né tentent de retrouver le chemin de la maison alors qu'une crise environnementale submerge Londres et qu'une jeune famille est déchirée dans le chaos.

« Être ou ne pas être, telle est la question. Est-il plus noble pour l'esprit de souffrir les coups et les flèches d'une injurieuse fortune, ou de prendre les armes contre une mer de tourments et en les affrontant, y mettre fin ? », Loki, ***Et si... les Avengers se rassemblaient en 1602 ?***, ***What If... ?*** (2023)

« Dans la vie, il faut éviter trois figures géométriques : les cercles vicieux, les triangles amoureux et les esprits trop carrés. » Mario Benedetti

« Les Français entendent qu'ils sont nuls en maths. S'il y a un message que je veux passer, c'est qu'ils ne sont pas. Tout enfant est capable de penser mathématiquement et l'une des choses que nous devons tous faire, nous devons avoir confieance en nos profs. Avec les bons outils, avec des bonnes formations de qualité, de quantité, ils vont être les meilleurs profs du monde et qu'à leur tour,

ils fassent croire à chaque enfant qu'ils ont confiance et qu'ils vont réussir. Et si on fait une erreur, une erreur est un outil d'apprentissage. Ce n'est pas une raison pour condamner, humilier et gronder. Parce que sans l'erreur, on n'apprend pas et on a besoin de bienveillance en mathématiques. On a besoin de dire si c'est faux, super que tu te sois trompé parce que je vais utiliser ton erreur, qui arrive souvent pour mieux enseigner et montrer à tout le monde et à partir de ton erreur, on ne va plus la faire. Donc je sais que la prochaine fois tu vas réussir. Il y a un neuroscientifique espagnol, Alvaro Bilbao, qui, dans un livre pour les parents, qui écoutent, s'appelle « Le cerveau de l'enfant expliqué aux parents » dit que la confiance en soi de l'élève est le carré, vous voyez « au carré » le carré de la confiance que l'adulte a en l'enfant. Donc je parle de ces émotions parce qu'elles viennent avant les maths elles-même. Mais elles sont comme ça. Parce que le cerveau qui pense, qui analyse, qui résout des problèmes, donc les maths, c'est le même cerveau qui tombe amoureux, qui rit de joie et qui pleure de peine. Et on oublie ça : que les émotions et la tête en sont pas divisées en deux comme on le pensait au XVIIème siècle. », Monica Neagoy, professeure en didactique des mathématiques, ***Quotidien***

La Malédiction : l'origine (2024) Une jeune Américaine est envoyée à Rome pour commencer une vie au service de l'Église. Elle se retrouve confrontée aux ténèbres qui l'amènent à remettre en question sa foi et à découvrir une terrifiante conspiration qui espère donner naissance au mal incarné. Un préquel du film La Malédiction de Richard Donner (1976).

L'histoire du roi qui ne voulait pas mourir, Jean Teulé. Jean aimait rire de la mort. Il se moquait de l'embarras des survivants. « Je vous préviens : je n'irai pas à votre enterrement », et il éclatait de ce rire énorme dont il avait le secret. Le 18 octobre 2022, une bactérie sournoise l'a foudroyé. Il laisse un vide, un silence, un manque insondable. Il laisse aussi la première partie du manuscrit qu'il était en train d'écrire. L'histoire de Louis XI, ce monarque singulier qui, tout en étant de ceux qui ont posé les fondations de la nation française, a commis les plus effroyables crimes qu'on puisse imaginer. Ses amis nous ont convaincus de publier ce texte inachevé. Philippe Jaenada, Enki Bilal, Dominique Gelli, Florence Cestac, François Delebecque, Philippe Druillet et Benjamin Planchon ont improvisé des textes et des images sur la dernière création de Jean Teulé.

Barbenheimer Une poupée scientifique tente d'éliminer l'humanité

à l'aide d'une bombre nucléaire.

The American Society of Magical Negroes (2024) Aren est recruté dans une société secrète de Noirs magiques qui consacrent leur vie à une cause de la plus haute importance.

We Harvest (2024) Un jeune nouveau chirurgien accepte un emploi dans un hôpital innovant de Las Vegas corrompu. Secoué par une tragédie personnelle et désespéré de faire ses preuves financièrement, il a hâte de bien performer. Ses nouveaux collègues l'accueillent à bras ouverts dans leur famille. Il apprend que de nombreux chirurgiens exercent une justice d'autodéfense en effectuant des opérations chirurgicales clandestines au cours desquelles ils vendent les organes de criminels. Face à cet immense potentiel financier et à cette opportunité morale, il se met à prélever des organes pour une cause qu’il estime bonne. seulement pour réaliser que son choix était en réalité un mal plus grand.

ECHO (2024) Les origines du personnage de Maya Lopez, dont le comportement à New York la rattrape jusque dans sa ville natale. Poursuivie par l’empire criminel de Wilson Fisk elle va devoir faire face à son passé, renouer avec ses origines amérindiennes et embrasser le sens de la famille et de la communauté...

« L'échec n'est pas une option, on arrive pour dominer. », Squeezie

« Pourquoi ? Pourquoi est-ce que tu refuses d'être à moi ? Pourquoi Dieu ? Pourquoi n'es-tu pas satisfait ? Parce que tu ne crois même pas en toi. Tu as beau aller chercher la force chez les autres. Tu as beau avoir évolué parmi les hommes. La seule chose qui t'intéresse, c'est l'idée de divinité. Malgré le temps, tu n'as pas du tout évolué. Qu'est-ce que tu croyais ? Pourvoir transformer l'humanité en tirant un trais sur les sept péchés capitaux ? Laisse-moi rire ! Tout ce que je voulais, c'était devenir un être parfait. Je voulais tout savoir de ce monde. Quel mal y a-t-il à vouloir ? Quel mal y a-t-il à désirer ? Quel mal y a-t-il à espérer ? Et maintenant, dis-moi qui tu es, dis-moi qui tu es pour me dire ça ? Pour qui est-ce que tu te prends ? Je vais te le dire. Je suis ce que vous appelez le monde. Je suis l'univers, ou encore Dieu, ou encore la vérité, ou encore tout, ou encore un en fait, je suis toi. La vérité punit l'arrogance en jetant le désespoir sur ceux qui en font trop. Elle distribue des désespoirs bien pensés pour calmer toute volonté d'arrogance humaine. C'est tout cela la vérité. Donc je vais te donner aussi un peu de désespoir. Je ne veux pas y retourner ! Je ne veux pas ! Arrête ! Je ne pourrai jamais rester

enfermé là-bas. Non, non, je ne veux pas ! Tu passes de l'arrogance au désespoir. Comment est-ce que j'aurais dû vivre ? Non ! Tu vas connaître la fin que tu as tant désiré. Comment est-ce que j'aurais dû vivre ? Il me semble que tu avais déjà eu la réponse à cette question. », Dieu et le démon, ***Fullmetal Alchimist : Brotherhood***

Mr Indifferent (2018) De façon inattendue, un homme qui ne se soucie de personne change d'avis lorsqu'il sauve la vie d'une vieille femme.

Faites-les lire !, Michel Desmurget. La lecture pour le plaisir est un antidote majeur à l'émergence du « crétin digital ». Des centaines d'études montrent le bénéfice massif de cette pratique sur le langage, la culture générale, la créativité, l'attention, les capacités de rédaction, les facultés d'expression orale, la compréhension d'autrui et de soi-même, ou encore l'empathie, avec, in fine, un impacte considérable sur la réussite scolaire et professionnelle. Aucun autre loisir n'offre un éventail de bienfaits aussi large. À travers la lecture, l'enfant nourrit les trois piliers fondamentaux de son humanité : aptitudes intellectuelles, compétences émotionnelles et habiletés sociales. La lecture est tout bonnement irremplaçable. Michel Desmurget montre que nos enfants lisent de moins en moins, rejette l'idée qu'un écolier sait lire quand il sait déchiffrer et rappelle que lire c'est comprendre. Enfin, tout en reconnaissant l'importance de l'école, il souligne le rôle essentiel du milieu familiak pour susciter puis entreteni le goût de la lecture chez l'enfant. Ce premier ouvrage de synthèse grand public livre des informations capitales, pour lesp arents notamment, sans jamais les culpabiliser.

Ces prières que je fais dans le noir, Nine Gorman et Marie Alhinho. Pour ses amis, il est Jaeger, ce garçon que les filles aiment retrouver le temps d'une nuit. Pour sa famille, il est Thomas, ce fils jamais à la hauteur. Et pour June, il est Thomas Jaeger-Lynch Jr, ce meilleur ami d'enfance qu'elle a perdu.

Gloutons et Dragons (2024) Les sœurs peuvent-elles se réincarner à partir de crottes de dragon ? Laios et ses amis Marcille et Chilchuck plongent dans un donjon sans fin à la recherche de sa sœur déchue, combattant les monstres, la famine et la corruption.

Le monde après nous (2023) L'escapade d'une famille dans une luxueuse maison de location prend une tournure inquiétante lorsqu'une cyberattaque met hors service leurs appareils et que deux étrangers se présentent à leur porte.

« Le meilleur moyen de prédire l'avenir, c'est de le créer. », Peter Drucker

La Tour (2023), Guillaume Nicloux. Au cœur d’une cité, les

habitants d'une tour se réveillent un matin et découvrent que leur immeuble est enveloppé d'un brouillard opaque, obstruant portes et fenêtres, une étrange matière noire qui dévore tout ce qui tente de la traverser. Pris au piège, les résidents tentent de s'organiser, mais pour assurer leur survie ils succombent peu à peu à leurs instincts les plus primitifs, jusqu'à sombrer dans l'horreur...

« Tu vois ce qu'ils font, sans même y penser. Putain, j'ai fait pareil avec vous, je sais pas trop pourquoi. On fout en l'air les autres, constamment, sans même s'en rendre compte. On fout en l'air tout ce qui vit sur terre en pensant que tout ira bien puisqu'on utilise des pailles en papier et qu'on commande le poulet fermier. Le plus tordu, c'est qu'au fond de nous, on sait qu'on ne trompe personne, que notre vie est un mensonge, une hallucination collective consentie qui nous aide à fermer les yeux sur notre abjection réelle. Je désapprouve la plupart des choses que tu fais et dis, mais... c'est la partie du diagramme de Venn où nos cercles se chevauchent. Je suis entièrement d'accord avec toi. Mais aussi abjects que puissent être les gens, il n'empêche qu'on est tout ce qu'on a. Je ne veux pas être comme ça. Je déteste être aussi exécrable. Et je dis que je déteste les gens, mais je ferais tout pour les retrouver. », ***Le monde après nous*** (2023)

« Les dragons, ça existe ? Non. Enfin, peut-être, mais les dragons vivent dans un autre monde. Et si jamais ils pouvaient apprendre à venir dans notre monde ? Ça, ça les rendrait plus forts. Tu dois apprendre à naviguer entre deux mondes. Comment ? En observant. », le père de Maya à Maya, ***ECHO*** (2024)

Sleep (2023) La vie d'un jeune couple est bouleversée quand le mari devient somnambule et se transforme en quelqu'un d'autre la nuit tombée. Sa femme, submergée par la peur qu'il fasse du mal à leur nouveau-né, ne trouve alors plus le sommeil...

Devara Glimpse – Part 1 (2024) Une saga d'action épique se déroulant sur les terres côtières, qui décrit des incidents déchirants et chargés d'émotion dans la chronologie périodique, comprend également le protagoniste titulaire étant le sauveur des démunis et la peur des malfaiteurs.

Abigail (2024) Après qu'un groupe de criminels ait kidnappé la fille ballerine d'un puissant personnage de la pègre, ils se retirent dans un manoir isolé, ignorant qu'ils sont enfermés à l'intérieur sans petite fille normale.

« Le monde déteste le changement. C'est pourtant la première chose qui lui a permis de progresser. », Charles Kettering

« La leçon à retenir dans tout ça, c'est que quand vous êtes au plus bas, vous pouvez que remonter alors garder espoir et ne laissez personne jamais vous rabaisser, vous faire croire que vous êtes quelqu'un que vous n'êtes pas. », Illan Cto

Le Garçon et l'univers (2024) Dans les années 1980 à Brisbane, un garçon précoce et son frère sélectivement muet se lancent dans une odyssée suburbaine d'amour, de rédemption et de vengeance après que leur famille ait été déchirée par un baron de la drogue.

Journal d'un corps, Daniel Pennac.

« *13 ans, 1 mois, 8 jours,* *Mercredi 18 novembre 1936*

Je veux écrire le journal de mon corps parce que tout le monde parle d'autre chose. », Daniel Pennac, ***Journal d'un corps***.

« *50 ans et 3 mois* *Jeudi 10 janvier 1974*
Si je devrais rendre ce journal public, je le destinerais d'abord aux femmes. En retour, j'aimerais lire le journal qu'une femme aurait tenu de son corps. Histoire de lever un coin du mystère. En quoi consiste le mystère? En ceci par exemple qu'un homme ignore tout ce que ressent une femme quant au volume et au poids de ses seins, et que les femmes ne savent rien de ce que ressentent les hommes quant à l'encombrement de leur sexe. », Daniel Pennac, ***Journal d'un corps***.

« *86 ans, 9 mois, 16 jours* *Lundi 26 juillet 2010*
Nous sommes jusqu'au bout de l'enfant de notre corps. Un enfant déconcerté. », Daniel Pennac, ***Journal d'un corps***.

De l'Un à l'Autre : Les discours sur l'altérité, de Montaigne à Grand Corps Malade. Les altérités ont ceci de paradoxal qu'il faut bien souvent les affirmer pour les dépasser. Cette leçon, c'est celle de la littérature qui nous recommande de « frotter et limer [notre] cervelle contre celle d'Autrui » (Montaigne, ***Essais***), pour voir dans l'Autre, non seulement ce qui est autre (*alter*), mais aussi ce qui est moi (*ego*), pour apprivoiser les différences et apprendre à vivre

ensemble. Invitations à penser notre rapport à l'Autre, recourant à des stratégies argumentatives diverses, les textes de cette anthologie sont autant de supports de choix pour comprendre les péoques passées et le temps présent.

Indiana Jones et le Cercle Ancien (2024) Découvrez l'un des plus grands mystères de l'histoire dans Indiana Jones et le Grand Cercle, une aventure solo à la première personne se déroulant entre les événements des ***Aventuriers de l'arche perdue*** et de ***La Dernière Croisade***.

« Mais quand tu prends une patate dans la tête... Série donc B. Et avec des mitaines. T'as eu 4. Certes ! T'auras toujours la même tête comme ça ! Et à l'hôpital, ça ne sera pas pareil ! La réalité c'est autre chose ! », Ceric Doumbe

Between Lines, court métrage d'animation créé par une équipe entièrement féminine qui parle de l'expérience marquante du harcèlement des écolières et du rétablissement qui s'ensuit. Le récit suit le parcours d’une jeune femme alors qu’elle navigue entre l’isolement, l’exclusion et l’anxiété. Du traumatisme naît un sentiment de guérison et de connexion.

IMMORTALITY (2024) Marissa Marcel aurait été une star. Elle fit trois films, mais aucun d'eux jamais ne fut publié. Et Marissa Marcel disparut. Découvrez trois films perdus : ***Ambrosio*** (1968), ***Minski*** (1970) et ***Two of Everything*** (1999). Associez les morceaux pour trouver votre propre chemin à travers les séquences et résolvez le mystère. Qu'est-il arrivé à Marissa Marcel ? ***IMMORTALITY*** est la nouvelle trilogie interactive de Sam Barlow, créateur de Her Story et Telling Lies.

Telling Lies (2020) ***Telling Lies*** est le nouveau jeu vidéo de Sam Barlow, créateur de ***Her Story*** et ***Silent Hill : Shattered Memories***. Un jeu d'enquête policière avec des histoires non linéaires, ***Telling Lies*** tourne autour d'une mémoire cache de conversations vidéo enregistrées en secret. Il met en vedette Logan Marshall-Green, Alexandra Shipp, Kerry Bishé et Angela Sarafyan. Comment fonctionne-t-il ? ***Telling Lies*** vous place devant un ordinateur portable anonyme avec une base de données remplie d'enregistrements volés à la NSA. Les enregistrements couvrent deux années de la vie intime de quatre personnes dont les histoires sont liées par un incident bouleversant. Explorez la base de données en tapant des termes de recherche, regardez les

séquences où ces mots sont prononcés et reconstituez votre histoire. Ne ressemblant à rien de ce à quoi vous avez joué auparavant, ***Telling Lies*** est une expérience innovante, intense et intime. Un jeu où c'est vous qui décidez de la vérité.

Pêcheur de perles (2024), Alain Finkielkraut. "Walter Benjamin collectionnait amoureusement les citations. Dans la magnifique étude qu’elle lui a consacrée, Hannah Arendt compare ce penseur inclassable à un pêcheur de perles qui va au fond des mers "pour en arracher le riche et l’étrange". Subjugué par cette image, je me suis plongé dans les carnets de citations que j’accumule pieusement depuis plusieurs décennies. J’ai tiré de ce vagabondage les phrases qui me font signe, qui m’ouvrent la voie, qui désentravent mon intelligence de la vie et du monde. Arendt, Kundera, Levinas, mais aussi Valéry, Canetti, Tocqueville, Nietzsche, Thomas Mann, Virginia Woolf ont été quelques-uns de mes guides. Dans leur sillage, j’ai essayé de penser à nouveaux frais l’expérience de l’amour, la mort, les avatars de la civilité, le destin de l’Europe, la fragilité de l’humour, le monde comme il va et surtout comme il ne va pas." A. F.

« Vous n'êtes pas mes adversaires. Je n'ai aucun ennemi. », Thorfinn, ***Vinland Saga***

« Arrachez-vous à vos peurs, osez être tout ce que vous êtes, devenez un pluriel singulier ; et expatriez-vous dans ce pays du désir roi qui annonce un âge d'or à venir ! », Hippolyte Le Play, ***Les Coloriés*** de Alexandre Jardin

« Dis-toi une chose, amigo. Il y a une yin pour chaque yang. Si le mal existe, bien mal sera là pour le contrer. Il m'a fallut de longues années pour trouver ma voie. Et il est peut-être temps de trouver la tienne. », Metro Man à Megamind, ***Megamind*** (2010)

Guérir l'impossible, une philosophie pour transformer notre souffrances en FORCES, Christopher Laquieze.

« Il n'y a pas plus grande trahison que l'infidélité à soi-même. »

« Nous ne vieillissons pas d'une année sur l'autre, nous nous renouvelons chaque jour. », Emily Dickinson

« Tu veux pas voir ce que j'ai vu, moi non plus mais c'est trop tard... », Zola

Monkey Man (2024) Un jeune homme anonyme lance une campagne de vengeance contre les dirigeants corrompus qui ont assassiné sa mère et continue de victimiser systématiquement les pauvres et les impuissants.

Longlegs (2024) L'agent du FBI Lee Harker est affecté à une affaire de tueur en série non résolue qui prend une tournure inattendue, révélant des preuves de l'occultisme. Harker découvre un lien personnel avec le tueur et doit l'arrêter avant qu'il ne frappe à nouveau.

Road House (2024) Un ancien combattant des poids moyens de l'UFC finit par travailler dans un bar tapageur des Florida Keys où les choses ne sont pas ce qu'elles paraissent. Un remake de la version de Patrick Swayze de 1989 qui s'est déroulée à Jasper, Missouri et mettait en vedette Sam Elliot et Ben Gazara.

Cat Person (2024) Lorsque Margot, une étudiante en deuxième année d'université, sort avec Robert, son aîné, elle découvre que IRL Robert n'est pas à la hauteur du Robert avec qui elle flirte par SMS. Une exploration pointue des horreurs des rencontres.

Tarot (2024) Lorsqu'un groupe d'amis viole imprudemment la règle sacrée des lectures du Tarot, ils libèrent sans le savoir un mal indicible piégé dans les cartes maudites. Un à un, ils se retrouvent face au destin et se lancent dans une course contre la mort.

« Les plus grandes âmes sont capables des plus grands vices aussi bien que des plus grandes vertus. », Descartes

Femmes de dictateur, Diane Ducret. Elles s'appellent Inessa, Clara, Nadia, Magda... Ils s'appellent Lénine, Mussolini, Staline, Hitler... Ils les violentent et les adultent, mais se tournent invariablement vers elles. Épouses, compagnes, égéries, admiratrices, elles sont en commun d'être à la fois triomphantes, trompées et sacrifiées. À leurs hommes cruels, violents et tyranniques, elles font croire qu'ils sont beaux, charmeurs, tout-puissant. Car la sexualité est l'un des ressorts du pouvoir absolu. Diane Ducret raconte par le menu les rencontres, les stratégies de séduction, les rapports amoureux, l'intervention de la politique et les destinées des femmes qui ont croisé le chemin et sont passées par le lit des dictateurs.

« Quand on se sent en situation d'échec dans sa vie, on est à la merci des cybermondes qui donnent l'illusion de réussite. », ***The Big Bang Theory*** (2007)

« Tu mérites un amour décoiffant, qui te pousse à te lever rapidement le matin, et qui éloigne tous ces démons qui ne te laissent pas dormir. Tu mérites un amour qui te fasse te sentir en sécurité, capable de décrocher la lune lorsqu'il marche à tes côtés, qui pense que tes bras sont parfaits pour sa peau. Tu mérites un amour qui veuille danser avec toi, qui trouve le paradis chaque fois qu'il regarde dans tes yeux, qui ne s'ennuie jamais de lire tes expression. Tu mérites un amour qui t'écoute quand tu chantes, qui te soutien lorsque tu es ridicule, qui respecte ta liberté, qui t'accompagne dans ton vol, qui n'a pas peur de tomber. Tu mérites un amour qui balayera les mensonges et t'apportera le rêve, le café et la poésie. », Frida Kahlo

La fille du roi des marais (2023) Une femme cherche à se venger de l'homme qui a enlevé sa mère.

Love, rosie (2023), Winnie LV

Metro Awakening VR (2024)

SILENT HILL : The Short Message (2024) Après avoir reçu des messages de son amie Maya, Anita se retrouve face à un immeuble délabré, tristement célèbre pour les suicides dont il aurait été le théâtre. Une fois à l'intérieur, Anita perd rapidement ses repères alors qu'elle se trouve confrontée à des lieux étranges et surnaturels, hantés par un monstre difforme. Le message de Maya était pourtant clair : « tu ne bouges pas tant que tu ne l'as pas trouvé ». Mais que cherche exactement Anita ?

« L'anxiété c'est comme le carburant d'une fusée parce que vous ne pouvez pas vous empêcher de sortir du lit et de faire des choses, faire des choses, faire des choses parce que vous avez toute cette énergie en vous. Et c'est vraiment un cadeau. », Emma Stone
Minecraft (2009 et 2025)

Wii Play (2006)

Full Circle (2023) Une enquête sur un enlèvement raté met au jour des secrets de longue date qui relient de multiples personnages et cultures dans la ville de New York d'aujourd'hui.

Don't Fear The Repear (2023)

Quatres sœurs (enquêtent, à Tokyo, à l'atelier pâtisserie, et les secrets de Paris, et le Manoir Hanté, dansent, et un hiver de rêve, en mer, à cheval, à Londre, et un Noël inoubliable, en vacances, à New York, Dans la tempête, en scène, en colo, en direct du collège.), Sophie Rigal-Goulard

La Nuit d'Orion (2024) Orion a peur de tout et surtout de l'obscurité. Bientôt, l'incarnation du noir " Dark " entraîne Orion dans un tour du monde pour lui prouver qu'il n'y a rien à craindre de la nuit.

The Inquisitor (2024) Jésus n'est pas mort sur la croix, il en est descendu et s'est vengé de tous les non-croyants. 1 500 ans plus tard, une armée d'inquisiteurs fait respecter la foi par la force. Dans cette aventure fantastique sombre, incarnez l'inquisiteur Mordimer Madderdin pour résoudre des enquêtes complexes et faire la lumière sur d'effroyables secrets. The Inquisitor est un jeu narratif d'aventure fantastique sombre entremêlé d'action où vous serez confronté à des choix moraux difficiles. Le jeu se déroule dans une version alternative (et religieuse) de la réalité. Il s'inspire d'Inquisitor, la série de livres à succès de Jacek Piekara. Cloué sur la croix, à l'article de la mort, Jésus est consumé par la rage. Il parvient à se libérer et se venge violemment de tous les non-croyants. Des siècles plus tard, une armée d'inquisiteurs fanatiques fait respecter la foi dans cette église sanguinaire.
Vous incarnez Mordimer Madderdin, un inquisiteur au service de Dieu envoyé à Koenigstein, une ville tourmentée par les mystères et les péchés. Résolvez les différentes affaires et les crimes des pécheurs tout en faisant la lumière sur le Mal issu d'un autre royaume qui cherche à pénétrer le monde des vivants. Devenez juge, jury et bourreau sacré : le rôle d'inquisiteur consiste à faire respecter l'ordre et la foi en Dieu. Cependant, le monde regorge de pécheurs qui se sont écartés du droit chemin. Décidez du sort des accusés dans différentes affaires et missions narratives. Dans ce monde, cela fait bien longtemps que le droit chemin n'est plus synonyme de moralité. Ferez-vous preuve de clémence ou appliquerez-vous la Sainte Loi à la lettre ? Un récit non linéaire à la moralité ternie : plongez dans une histoire sombre et cruelle axée sur une religion prêchant la vengeance et la violence. De multiples branches narratives viendront tester votre sens de la moralité. Choisissez votre voie, décidez du type d'inquisiteur que vous voulez

être (clément ou vengeur) et découvrez l'empreinte que vous laisserez sur ce monde. Menez l'enquête : Mordimer dispose de compétences et d'aptitudes uniques qui lui permettent de résoudre les crimes et mystères qui plongent Koenigstein dans la tourmente. Traquez les suspects et interrogez-les. Faites la lumière sur la ville et ses habitants. Assemblez les preuves et rendez votre jugement final.
Plongez dans le non-monde : utilisez l'aptitude secrète de Mordimer pour plonger dans le mystérieux non-monde et découvrir les secrets que les suspects cachent au plus profond de leur âme. Mais prenez garde, car les forces ténébreuses qui règnent dans ce royaume feront tout leur possible pour vous en empêcher. Des interrogatoires persuasifs : en l'an 1500, la justice reste cruelle. En tant qu'inquisiteur, vous avez carte blanche et pouvez utiliser les méthodes et outils de votre choix pour persuader les suspects de dire « la vérité ». À vous de décider si vous voulez pratiquer ces interrogatoires facultatifs qui remontent à l'époque de la véritable inquisition et, si oui, avec quelle force. Laissez parler votre épée : parfois, il faut se résoudre à couper des langues pour les délier. Le système complet de combat à l'épée vous permettra d'user de la force, ou vous y forcera. Maîtrisez bien votre lame, guettez les ouvertures et tirez profit des points faibles de l'ennemi.

Destination Orion : Voyage à bord du télescope James-Webb, Olivier Berne

Sparkshorts : soi-même, (2024) Une marionnette de bois cherche à tout prix être acceptée par ses pairs. Son désir de trouver sa place va la conduire sur un chemin dangereux.

« On ne vieillit pas quand on prend de l'âge… On vieilli quand on arrête de rire ! », Les éclaireuses

É***picurieux : Le Goût du savoir avec Jamy***

« Ça peut arrivez. Vérifiez. », Orion, ***La Nuit d'Orion*** (2024)

Madagascar adopte une loi pour imposer la castration « chimique ou chirurgicale » des violeurs d'enfants. Le texte prévoit, selon l'amendement consulté par l'AFP : une peine de castration chirurgicale « à l'encontre des auteurs de viol commis sur un enfant de moins de 10 ans ». Une castration « chimique ou chirurgicale » contre les violeurs d'enfants âgés entre 10 et 13 ans. Une castration chimique pour les violeurs de mineurs entre 13 et 18 ans. Amnesty

International considère que la castration chimique ou chirurgicale « constitue un traitement cruel, inhumain et dégradant » contraite aux droits humains, et appelle Antananarivo à abroger ce texte. Selon l'ONG, la mesure « ne résoudra pas » la question des viols d'enfants. Le texte a été adopté début février par l'Assemblée nationale puis mercredi par le sénat et doit encore être validé par la haute cour consitutionnelle (HCC) avant que le président Andry Rajoelina ne le promulgue., Konbini

« Amen, je vous le dis : chaque fois que vous l'avez fait à l'un des plus petits de mes frères, c'est à moi que vous l'avez fait. », Mat:25,40

Divination, Piégée dans une pièce remplie d'écrans, une paire de mains prédit l'avenir. Le client pose une question, tire des runes et ces mains lui révèlent ce qui l'attend dans le petit monde où il vit, une ville en proie à l'incertitude et au doute, à la violence et à l'obsession. À une époque où la vie n'est plus qu'un terrible fardeau, des gens désespérés viennent chercher des réponses auprès de vous. Vous incarnez un énigmatique voyant qui utilise des runes anciennes pour prédire l'avenir dans une métropole cyberpunk dominée par la technologie. Écoutez vos clients, puis disposez les runes qu'ils ont tirées pour décider des réponses à leur donner. Bonnes ou mauvaises, ces réponses ont le pouvoir d'influencer le destin des humains et des robots, de changer l'issue de cette histoire, de semer la mort ou d'aider vos clients à l'éviter. Les décisions et leurs conséquences ne sont jamais toutes blanches ou toutes noires, d'où l'importance de votre intuition de voyant pour mettre fin à la folie qui s'est emparée de la population désespérée.

Zoochosis : Rescue The Animals (2024). Zoochosis est un jeu de simulation d'horreur avec caméra piéton. Vous êtes gardien de zoo de nuit. Identifiez les animaux mutants infectés, fabriquez un vaccin et guérissez-les. Allez-vous tous les sauver et survivre ? C'est votre premier poste en tant que gardien de zoo de nuit. Vous découvrez que certains animaux sont infectés et se transforment en mutants. Sauvez-les et sauvez-vous vous-même. Percez le mystère du zoo. Faites des choix judicieux car ils détermineront votre fin.

Black Myth : Wukong (2024) Black Myth: Wukong est un jeu de rôle et d'action inspiré de la mythologie chinoise. Vous y incarnerez le Prédestiné et prendrez part à une épopée merveilleuse au cours de laquelle vous devrez affronter maints périls pour découvrir la sombre vérité d'une légende glorieuse.

« C'est un défi de regarder son corps avec amour plutôt que de le critiquer. C'est une pratique que j'apprends encore. », Lili Reinhart parle de son alopécie, Lili Reinhart

Why is everyone better than me?, SkyeWei

REVEIL (2024) Vous ouvrez les yeux. Vous vous sentez désorienté. Vous avez mal à la tête. Tout ce qui vous entoure vous semble étrange, et pourtant familier. Martha, votre épouse, ainsi que votre fille Dorie, ne semblent plus là. Pour quelle raison ? À la recherche de réponses, vous explorez votre environnement et votre mémoire parcellaire. Au cours de ces recherches, vous vous heurtez à des énigmes surprenantes, que vous devez résoudre pour progresser. Qu'a-t-il bien pu se passer la nuit précédente ? Pourquoi êtes-vous assailli par des réminiscences de votre travail de charpentier au sein d'une troupe de cirque ? Tout devient de plus en plus bizarre. Les frontières entre la réalité, vos souvenirs et votre imagination semblent s'estomper et vous réalisez qu'il est trop tard pour reculer. Vous devez aller au bout de cette histoire, quel qu'en soit le coût...
« Tout sentiment de sécurité est illusoire. L'histoire n'est pas terminée... »

ENVIRONNEMENT
REVEIL vous plongera dans un monde où chaque détail a été conçu avec soin, et où la frontière entre illusion et réalité se trouble. Les environnements riches et détaillés s'inspirent avec minutie de l'univers des cirques des années 60, se teintant de surréalisme au fur et à mesure de votre progression vers une terrible vérité. Plongez dans l'esprit fracturé de Walter Thompson : Plus vous en apprendrez sur son passé, plus tout deviendra sombre, mystérieux, énigmatique... Face à un maelström d'impressions trompeuses, de souvenirs contradictoires et de visions inquiétantes, vous n'aurez d'autre choix que d'aller sans cesse plus loin, dans l'espoir de trouver les réponses aux questions qui vous obsèdent, même quand cet espoir semble s'amenuiser de jours en jours. La seule chose qui vous fasse tenir le coup, c'est la nécessité de retrouver Martha et Dorie. Cherchez les indices qu'elles ont laissés, gardez l'œil ouvert et... ne sombrez pas la folie.

CARACTÉRISTIQUES
— Une expérience psychologique intense qui vous fera tout remettre en question.
— Cinq actes se déroulant des environnements différents, élaborés

avec un grand soin du détail.
— Une expérience narrative à la première personne qui propose :
— Des énigmes et casse-têtes variés.
— Une expérience visuelle superbe et immersive #madewithunity
— Un récit complexe abordant des éléments psychédéliques, introspectifs et perturbants.
— Des décors, affiches et éléments narratifs évoquant le cirque des années 60.

Vivons-Nous Dans l'Esprit de Quelqu'un ?, Astronomia. Ce voyage stimulant examine les similitudes surprenantes entre la structure du cerveau humain et la vaste étendue de l'univers. Nous nous plongeons dans les théories scientifiques et les débats philosophiques, remettant en question la nature même de la réalité et de la conscience. Les parallèles entre les réseaux neuronaux et les toiles cosmiques sont-ils de simples coïncidences ou font-ils allusion à une réalité plus profonde et plus interconnectée ? Rejoignez-nous pour percer les mystères de l'univers et réfléchir à la possibilité que nous vivions dans un cosmos conscient, peut-être même dans l'esprit d'un autre être. Cette vidéo n'est pas seulement une exploration de la science et de l'espace, mais un voyage dans les profondeurs de l'esprit humain et de l'univers lui-même. L'univers observable s'étend sur 93 milliards d'années-lumière, une distance qui dépasse notre compréhension. Dans cet espace cosmique, il y a plus de deux trillions de galaxies, chacune regorgeant de milliards d'étoiles. L'échelle de l'univers est un merveille, mais ce n'est pas seulement sa taille qui nous fascine, c'est sa complexité. La toile cosmique, un réseau de galaxies et de matière noire, forme une structure qui ressemble à un vaste réseau interconnecté.

Level One (2024) ***Level Zero*** est un survival horror asymétrique en JcJ. Quatre scientifiques doivent réparer un système électrique pour échapper aux créatures qui les traquent en maniant la télépathie, les embuscades et l’électricité.

Nous sommes en l’an 2058. Une expédition spatiale voit un groupe de chercheurs de l'entreprise New Horizons partir explorer l’univers. Au terme d’un voyage éprouvant, ils se posent sur la planète Turion, loin de se douter de la catastrophe qui les attend…

ÉQUIPE DE SCIENTIFIQUES

La lumière est l’arme suprême

En tant que scientifique, maniez la lumière face aux créatures. Utilisez les objets et l’éclairage simulé pour les repousser et gagner du temps.

Collaborez pour gagner
Coopérez, validez vos objectifs et fuyez. Votre réussite dépend de la précision de vos tirs, de vos réflexes et de votre coordination. Avertissez vos coéquipiers en cas de danger, aidez-les à terminer les objectifs et repoussez l’ennemi pour rester en vie.

Gérez vos consommables judicieusement
Vos ressources sont limitées et vous devrez faire des choix : utiliserez-vous votre fusée de détresse pour vous éclairer ou comme arme ? Fouillez les réserves de la station pour trouver du butin et aider vos coéquipiers.

Débloquez des avantages et personnalisez votre personnage
Chaque partie permet de gagner des PV et de la monnaie de jeu. Faites les bons choix car vous perdrez vos avantages en cas d’élimination de votre équipe. Personnalisez votre personnage avec des skins et des éléments d’apparence !

Placez des pièges pour vous défendre
Les scientifiques peuvent déployer un projecteur à capteur de mouvement, tandis que les créatures placent des nids de monstres aux airs de facehuggers qu’aucun humain ne voudrait croiser.

Vie après la mort
Réapparaissez sous forme de drone pour guider votre équipe à travers les corridors, suivre les monstres à l’aide de rayons laser, apporter les objets trouvés à vos coéquipiers et donner l’alerte en cas de danger !

ÉQUIPE DE CRÉATURES

Piégez et tuez les survivants dans le noir
Traversez furtivement les conduits d’aération et désactivez les sources de lumière en maniant la télépathie et les impulsions électromagnétiques. Suivez vos proies humaines et attaquez-les lorsque l’obscurité s’abat sur le jeu. La nuit peut tomber à tout moment et inverser le cours de la partie !

Capacités passives

Détectez le pouls des survivants à travers les murs et attaquez-les par surprise.

Diverses compétences et tactiques
Coordonnez-vous pour semer le chaos chez les survivants. Préparez le lieu et le moment de vos attaques pour fondre sur les survivants par surprise. Hurlez pour les déstabiliser avant de les attaquer.

Utilisez les coupures de courant à votre avantage
En tant que monstre, vous voyez parfaitement dans le noir. Lorsque l'obscurité s'abat brusquement, vous êtes sur votre territoire et c'est vous qui tirez les ficelles : aucun humain ne peut vous échapper.
• La lumière est l'arme suprême
• Collaborez tactiquement en équipe
• Débloquez des avantages et skins
• Piégez et terrifiez les humains
• Maniez la télépathie et les pièges
• Des cartes au gameplay unique

Sunny Café (2024) Un après-midi d'été, alors qu'un orage fait rage, les clochettes de la porte du café tintent. Un garçon reprend ses esprits en voyant une jeune fille entrer, trempée jusqu'aux os. Sunny Café vous fera vivre des rencontres fortuites, des échanges passionnants et des séparations. Il s'agit d'un jeu d'aventure et d'échanges amoureux dans lequel les connaissances sur le café taïwanais servent de catalyseur au cycle d'interactions et sont le reflet de la vie en général. Rejoignez un groupe d'étudiants taïwanais et profitez d'un visual novel imprégné de la culture, des coutumes et des idéaux locaux. Apprenez à préparer une tasse de café parfaite en sélectionnant les grains, en les moulant, en choisissant un filtre et en faisant subtilement infuser votre breuvage. Sélectionnez des objets dans le café pour acquérir des connaissances essentielles supplémentaires. Explorez les multiples fins possibles qu'engendrent vos conversations avec les gens que vous rencontrez dans ce cadre agréable, et qui sait, une idylle naissante se transformera peut-être en véritable histoire d'amour !

SAND LAND (2024) Explorez un monde désertique où les humains, comme les démons, subissent les conséquences d'une pénurie d'eau extrême : SAND LAND. Rencontrez le prince des démons, Beelzebub, Thief, son chaperon, et l'intrépide shérif Rao, et suivez cette équipe bigarrée pour une extraordinaire aventure à la recherche de la source légendaire, dissimulée dans le désert.

Dans cet action RPG, les joueurs retrouveront un monde nostalgique et chaleureux créé par Akira Toriyama, où vous devenez le personnage principal en incarnant Beelzebub. Apprenez à contrôler ses pouvoirs, menez votre petite troupe de héros bigarrés et explorez le monde légendaire de SAND LAND. Naviguez les nombreux dangers qui le peuplent, entre les bandits, la faune locale féroce et l'armée royale, atteindre la source légendaire ne sera pas de tout repos ! Utilisez votre doigté et votre imagination pour assembler des chars et d'autres véhicules qui vous aideront à parcourir ces immenses contrées, tout en profitant d'un vaste éventail de combinaisons de pièces.

DES VÉHICULES DÉPASSANT VOTRE IMAGINATION
Débloquez des véhicules et faites-les monter de niveau grâce à diverses pièces mécaniques, y compris des armes, moteurs et suspensions. Concevez et pilotez de nombreux véhicules dont des chars de combat aux canons surpuissants, des motos capables de filer à travers le désert et même des robots sauteurs qui bondissent par-delà les rivières pour vous aider à explorer chaque recoin du continent.

DEVENEZ LE SAUVEUR DONT LE MONDE A BESOIN
Développez votre base d'opérations dans la ville de Spino et tissez des liens avec ses habitants. Admirez la ville grandir et ses capacités s'étoffer alors que vous guidez les exilés du désert jusqu'à Spino. Accédez à leurs requêtes et leurs souhaits pour débloquer des matériaux utiles et de nouvelles fonctionnalités en ville.

PARTEZ À L'AVENTURE AU DELÀ DES DUNES
Voyagez à travers SAND LAND et ses canyons, dévoilez ses intrigants secrets et surpassez tous les obstacles pour trouver la porte d'entrée vers un monde inconnu.

La Cognition. Plonge dans les méandres de l’esprit humain et découvre comment nos processus de pensée influencent notre comportement et nos décisions quotidiennes.

Ainsi Parlait Zarathoustra, Nietzsche. Une œuvre philosophique puissante qui t’invite à explorer des concepts profonds sur l’existence et la volonté de puissance.

Pré-suasion. Apprends comment le moment précédant une communication est tout aussi crucial que le message lui-même pour

persuader et influencer.

Why We Do What We Do. Une exploration fascinante des motivations sous-adjacentes à nos actions, cet ouvrage offre des insights sur les forces psychologiques qui nous poussent à agir.

LOOK BACK (2021) Fujino, adolescente surdouée, a une confiance absolue en son talent. Kyômoto, elle, se terre dans sa chambre et pratique sans relâche. Deux jeunes filles d'une même ville de province, qu'une passion fervente pour le dessin va rapprocher et unir par un lien indéfectible…

L'Homme aux milles visages (2024) Il s'appelle Alexandre, Ricardo ou Daniel. Il se dit chirurgien ou ingénieur, argentin ou brésilien. Il vit avec quatre femmes en même temps, adaptant à chacune son récit et même ses traits de caractère. Enquête à la première personne, avec l'aide d'un détective privé, sur un imposteur aux mille vies imaginaires.

Il reste encore demain (2024) Mariée à Ivano, Delia (Paola Cortellesi), mère de trois enfants, vit à Rome dans la seconde moitié des années 40. La ville est alors partagée entre l'espoir né de la Libération et les difficultés matérielles engendrées par la guerre qui vient à peine de s'achever. Face à son mari autoritaire et violent, Delia ne trouve du réconfort qu'auprès de son amie Marisa avec qui elle partage des moments de légèreté et des confidences intimes. Leur routine morose prend fin au printemps, lorsque toute la famille en émoi s'apprête à célébrer les fiançailles imminentes de leur fille aînée, Marcella. Mais l'arrivée d'une lettre mystérieuse va tout bouleverser et pousser Delia à trouver le courage d'imaginer un avenir meilleur, et pas seulement pour elle-même. Ce film, dont la carrière a débuté au Festival de Rome, est aujourd'hui devenu un phénomène en Italie.

Sky Dome 2123 (2024) 2123. Dans un futur où la sécheresse a ravagé la Terre, l'humanité est contrainte de sacrifier une partie de la population : toute personne de plus de 50 ans sera transformée en arbre. La société est régie par des règles impitoyables. Le jour où Stefan voit sa femme condamnée prématurément par le système, il décide de prendre les plus grands risques pour changer son destin.

Vivants (2024) Gabrielle, 30 ans, intègre une prestigieuse émission de reportages. Elle doit très vite trouver sa place au sein d'une

équipe de grands reporters. Malgré l’engagement de Vincent, leur rédacteur en chef, ils sont confrontés au quotidien d’un métier qui change, avec des moyens toujours plus réduits, face aux nouveaux canaux de l’information. Habités par leur passion pour la recherche de la vérité, leur sens de l’humour et de la solidarité, ils vont tout tenter pour retrouver la foi de leurs débuts et se réinventer.

Le Psy des persos (2024) Le Psy des persos est là pour régler tout problème lié aux personnages de films et de séries.

L'école à remonter le temps (2024) Retour en 1880, 1930, 1950 et 1980 : un voyage à remonter le temps pour découvrir combien l'école, mais aussi la société, ont évolué en un siècle. 15 élèves de collège, 3 professeurs et un directeur d'établissement vont vivre cette expérience unique.

Le Mémorial, Ampelius

Histoire auguste, « Vie d’Hadrien »

Lettres, Pline le Jeune

Histoire, Ammien Marcellin

Judas (2024) Un vaisseau spatial en désintégration. Un plan d'évasion désespéré. Vous êtes le Judas mystérieux et troublé. Votre seul espoir de survie est de nouer ou de défaire des alliances avec vos pires ennemis. Allez-vous réparer ce que vous avez détruit, ou tout réduire en cendres ?

True Detective (2014) A chaque saison, son histoire. ***True Detective*** nous embarque dans des récits policiers mêlant mysticisme, réflexions philosophiques et personnages torturés.
Saison 1 - La traque d'un tueur en série amorcée en 1995, à travers les enquêtes croisées et complémentaires de deux détectives, Rust Cohle et Martin Hart.
Saison 2 - Après la découverte d'un corps recouvert d'étranges scarifications, trois officiers de la police de différentes branches se retrouvent mêlés à une affaire bien plus sombre que prévu.
Saison 3 - En Arkansas, en 1980, la police est mobilisée suite à la disparition de deux enfants. En apparence banale, l'enquête se révèle longue et très complexe. Trois temporalités permettent d'éclairer ce même mystère…
Saison 4 : Night Country - Les détectives Danvers et Navarro

enquêtent sur la disparition de 8 hommes qui travaillent sur la station de recherche arctique de Tsalal.

Le Royaume des Abysses (2024) Shenxiu, une fillette de 10 ans, est aspirée dans les profondeurs marines durant une croisière familiale. Elle découvre l'univers fantastique des abysses, un monde inconnu peuplé d'incroyables créatures. Dans ce lieu mystérieux émerge le Restaurant des abysses, dirigé par l'emblématique Capitaine Nanhe. Poursuivis par le Fantôme Rouge, leur route sera semée d'épreuves et de nombreux secrets. Leur odyssée sous-marine ne fait que commencer.

Le Royaume de Naya (2022) Par-delà les hautes Montagnes Noires se cache un royaume peuplé de créatures fantastiques. Depuis des siècles, elles protègent du monde des hommes une source de vie éternelle aux pouvoirs infinis. Jusqu'au jour où Naya, la nouvelle élue de cette forêt enchantée, rencontre Lucas, un jeune humain égaré dans les montagnes. À l'encontre des règles établies depuis des millénaires, ils vont se revoir, sans prendre garde aux conséquences qui s'abattront sur le royaume. L'aventure ne fait que commencer.

Avatar le dernier maître de l'air (2024) Les nations de l'Eau, de la Terre, du Feu et de l'Air vivaient autrefois en harmonie et l'Avatar, maître des quatre éléments, garantissait la paix entre elles. Mais tout a changé lorsque la Nation du Feu a attaqué et décimé les Nomades de l'Air dans une première manoeuvre de conquête du monde. Alors que l'incarnation actuelle de l'Avatar tarde à émerger, le monde perd espoir. Cependant, l'espérance renaît comme une lumière dans la nuit lorsqu'Aang, un jeune Nomade de l'Air — et le dernier représentant de son peuple — sort de son sommeil pour revendiquer sa place légitime de nouvel Avatar. Accompagné de ses nouveaux amis Sokka et Katara, un frère et une sœur membres de la Tribu de l'Eau du pôle Sud, Aang se lance dans une quête où se mêlent le fantastique et l'action. Il lui faut sauver le monde et repousser la terrifiante offensive du seigneur du Feu Ozai, une mission d'autant plus difficile que le prince héritier Zuko est bien décidé à les capturer, lui et ses amis. Mais ils pourront compter sur l'aide de nombreux alliés et personnages hauts en couleur rencontrés au cours de leurs aventures.

Pornomelancholia (2024) Au Mexique, un jeune homme partage son existence entre un emploi minable dans une usine et son activité d'influenceur aussi sulfureux que populaire.

Constellation (2024) Jo revient sur terre après un désastre dans l'espace et découvre qu'il manque des pièces dans sa vie. Elle entreprend donc d'exposer la vérité sur les secrets cachés du voyage spatial et de récupérer ce qu'elle a perdu.

La coupe du monde de Messi : le sacre d'une légende (2024) Messi raconte l'histoire ultime de sa carrière avec l'équipe nationale argentine de football, offrant un regard intime et unique sur sa quête d'une victoire décisive en Coupe du Monde.

Les Filles d'Olfa (2023) Une réalisatrice tunisienne tente de lever le voile sur les mystères qui entourent la disparition de deux jeunes filles, soudainement volatilisées.

Yannick (2023) Alors qu'il assiste à une pièce de théâtre, un homme, déçu du spectacle, décide de prendre les devants et de donner un autre tournant à la soirée.

The Forgiven (2024) Un couple de riches Britanniques se rend au Maroc pour un week-end festif. En chemin, ils renversent mortellement un adolescent. Ce décès aura de lourdes conséquences.

Boyhood (2014) Dans une petite ville du Texas, la vie d'un garçon de 6 ans jusqu'à ses 18 ans. Sa famille, son éducation, ses premières expériences, la fin de l'adolescence.

Hazbin Hôtel Comics - Le cauchemar de Charlie (2021) Notre petite Charlie a des rêve un peut étrange , mais qui ne son pas au goût de tout le monde apparemment.

Préface de Monseigneur Pontier
Voici un projet qui ne naît pas en l'air.
Il vient de l'expérience de plus de vingt ans de tournées de nuit auprès des sans-abris dans un secteur de la ville de Marseille. On ne reste pas indemne de telles rencontres. On ne rentre pas chez soi sans avoir été touché ! On se dit : « que faire pour lui, que faire pour eux ? »
La réponse à ces questions demeure difficile, multiple, modeste.
Ainsi ce projet d'accueil de vie, imaginé, construit, par une équipe motivée qui espère accompagner un certain nombre parmi les accueillis vers une meilleure socialisation, vers un avenir meilleur.
En cette année de la miséricorde, ce projet sent bon l'évangile et

aussi l’idéal de fraternité de notre pays.
Comment ne pas encourager cette initiative née de la rencontre qui ne laisse pas indifférent ?
Apportons notre aide autant que nous le pouvons. Tout cela humanise les uns et les autres !
+ Mgr Georges Pontier
Archevêque de Marseille

« On n’a pas grandi avec la culture du burn-out. Pour nous, une maladie c’est quelque chose qui doit piquer. Il n’y a pas de mal à accepter une main tendue et à poser des mots là-dessus. Malik Bentalha parle du burn-out. », Malik Bentalha

« Le temps n’est pas une ligne droite, mais un grand cercle qui revient toujours sur lui-même. », Lincoln

Boy Kills World (2024) Un film d'action de rêve de fièvre dystopique qui suit Boy, une personne sourde, avec une imagination débordante. Lorsque sa famille est assassinée, il est formé par un mystérieux chaman pour réprimer son imagination enfantine et devenir un instrument de mort.

Insurgency: Sandstorm [PS4 & PS5] (2024) Vivez toute l'intensité d'une guerre moderne dans le FPS tactique ultime sur consoles.

Combattez dans les zones de conflit d’une guerre moderne, au travers d’une série de modes multijoueur coopératifs et compétitifs intenses. Grâce à une immersion sans précédent, ressentez chaque balle et craignez chaque impact dans des combats rapprochés palpitants.

La mort vous attend à chaque tournant. Les munitions sont précieuses, faites preuve de tactique et travaillez en équipe pour progresser vers votre objectif et arracher la victoire. Coordonnez le soutien armé de votre escouade et combattez côte à côte au cœur d'une action à couper le souffle.

• Coopérez à 8 joueurs dans d’intenses modes de jeu en équipe
• Affrontez-vous dans des matchs PvP effrénés jusqu’à 20 joueurs
• Une immersion totale grâce à une balistique réaliste et un incroyable souci du détail
• Personnalisez entièrement vos armes et votre personnage
• Un design audio incroyable incluant un chat vocal positionnel

Si vous possédez déjà la version PS4™ de ce jeu, vous pouvez obtenir la version numérique PS5™ sans frais supplémentaires et sans avoir besoin d'acheter ce produit. Les détenteurs d'une version PS4™ physique doivent l'insérer dans la console PS5™ à chaque fois qu'ils souhaitent télécharger ou jouer à la version numérique PS5™. Les détenteurs d'une version PS4™ physique qui achètent la console PS5™ Édition numérique sans lecteur de disque ne pourront pas obtenir la version PS5™ sans frais supplémentaires.

Profitez de la résolution 4K, 60 images par secondes, des graphismes améliorés et des temps de chargement raccourcis sur PlayStation®5.

« Le perfectionnisme est un système de croyance auto-destructeur et addictif qui alimente cette pensée principale : Si je parais parfait et fais tout parfaitement, je peux éviter ou minimiser les sentiments douloureux de honte, de jugement et de blâme. », L’écriture

« Le verbe aimer est difficile à conjuguer : son passé n’est pas simple, son présent n’est qu’indicatif, et son futur est toujours conditionnel. », Jean Cocteau

« Je n’accepte plus les gens qui ont des attitudes toxiques dans ma vie ! », L’écriture

« Il y a des larmes que personne n’essuiera celles qui glissent du cœur et qui ne sortent pas, celles qui brûlent encore à l’intérieur de soi comme mille volcans que seul le temps endormira. », L’écriture

« La façon dont tu vois le monde dépend de ta façon de l’observer. », L’écriture

« Aucun d’entre vous n’est à sa place, ici. Qui a dit ça ? Qui a dit quoi ? Aucun être humain n’est à sa place en ces lieux. Il est gigantesque, ce piaf. Un piaf ? Je ne suis pas un piaf. Je suis l’esprit de la connaissance universelle. Je vous en prie, excusez Sokka. Il ne pensait pas à mal. Aang, à qui tu parle ? Comment ça, à qui je parle ? Ils ne peuvent entendre ce que tu entends. Leur esprit étriqué ne peut appréhender la complexité de mon langage. Mais moi, je vous entends. Parce que tu es l’Avatar. Il est dans ta nature d’avoir un pied dans ce monde. Mais ceux qui t’accompagnent sont des intrus. Et plus longtemps ils resterons en ces lieux, plus grand se fera le danger qui les menace. Quel danger ? Un danger ? Le piaf

va pas nous béqueter, hein ? Je devrais être le cadet de ses soucis. Il y a des créatures en ces lieux qui pourraient faire bien pire que dévorer ton enveloppe charnelle. Ici, rôdent les mangeurs d'âmes. Aang, qu'est-ce qu'il dit ? Il dit qu'il ne nous fera aucun mal. On veut juste retrouver nos amis disparus et on s'en ira. Il y a quelqu'un qui vit dans une cabane de pierre, non loin d'ici, par-delà la forêt. Il saura peut-être ce qu'il est advenu de tes amis. Suis le chemin et tu le trouveras. Attendez un peu. Vous vouliez dire quoi, en parlant de dangers ? Qu'est-ce qui pourrait arriver ? Il est des choses en ce monde capable de dévoiler certaines vérités aux humains. Des vérités auxquelles ils ne sont jamais prêts à faire face. Des vérités qui leur montreront leur nature profonde et qui peuvent entraîner de grandes souffrances. Au revoir, l'Avatar ; et n'oublie pas de rester sur le chemin. », L'esprit à Aang, Sokka et Katta, ***Avatar : le dernier maître de l'air*** (2024)
« Il n'y a qu'un seul moyen de ne pas se perdre. On doit toujours se rappeler ce qui compte vraiment. », Gyatso, ***Avatar : le dernier maître de l'air*** (2024)

« Bien sûr, garder le cap sue l'essentiel peut être difficile. Il arrive parfois qu'une solitude sans fin nous semble inéluctable. Et que nous n'ayons pour seule compagnie que la souffrance qui nous habite. On se persuade que l'on est la course du problème. D'autant plus quand on rencontre des obstacles que l'on ne peut contrôler. C'est pour cela que nous devons nous libérer de notre souffrance et de nos regrets. Et nous rappeler ce qui motive notre combat : les gens que l'on aime. Que cet amour soit la lumière qui te guidera par-delà les pièges et les dangers. Et par-delà la nuit la plus obscure. », Gyatso, ***Avatar : le dernier maître de l'air*** (2024)

« Nous nous employons tellement à dissimuler qui nous sommes, à cacher aux autres celui ou celle que nous aimerions être, que nous en oublierons presque le temps où nous mourrions d'envie de montrer au monde notre vrai visage. », Iroh, ***Avatar : le dernier maître de l'air*** (2024)

« Pitié, laissez-moi faire ce que j'ai à faire. Je vous jure de revenir. Mes amis sont en danger et personne ne peut les secourir, à part moi. SI j'y retourne pas tout de suite, je les perdrai pour toujours. Pourquoi ? Pourquoi tu ne m'écoutes pas ? Tu sais ce que c'est, d'avoir des gens qui comptent sur toi ? D'être responsable de leur vie ? Oui, je le sais. Alors laisse-moi aller les sauver, je t'en supplie. Non. Tu n'as sûrement pas toujours été comme ça. Qu'est-ce qui t'est arrivé ? », Aang à Zeko, ***Avatar : le dernier maître de l'air***

(2024)

« Ces gens qui nous cherchent… La Nation du feu. Oui ? Ils sont de ton côté. Pourquoi tu les défies ? Ils ne sont pas de mon côté. Mais ça viendra. Quand je t'aurai capturé et ramené, je… J'ai besoin de toi pour rentrer chez moi et retrouvez mon rang d'héritier légitime du seigneur du feu. Et c'est ce que tu veux ? Devenir seigneur du feu ? Oui. Bien sûr. C'est ce que tout le monde attend de moi. Gyatso. C'était mon maître. Il disait de ne pas se soucier de ce que les autres attendaient de nous. Je sais, ce n'est pas si simple que ça. Moi-même, je suis l'Avatar et… c'est ce que tout le monde attend de moi. D'ailleurs, ça me préoccupe beaucoup. Peut-êtyre que tu n'as pas à être comme les autres maîtres du feu. Tu pourrais être meilleur qu'eux. Tu sais que ce que fait le seigneur du feu est mal. Rien ne t(oblige à être comme lui. Toi, tu peux faire preuve de compassion. Comment oses-tu ? En tant que prince héritier de la Nation du feu, je dois être un exemple pour les maîtres du feu. Et mon père est un excellent souverain ! De compassion ? La compassion est un signe de faiblesse. », Aang à Zeko, ***Avatar : le dernier maître de l'air*** (2024)

« L'idée de rendre à Dieu les bienfaits qu'Il nous donne. »
Cœur de vampire (2012), Agnès Laroche. Lalie est une jeune fille comme les autres... ou presque : vampire, elle ne vit pas comme les « Sang-Pâle », les humains, mais se différencie des cruels Affamés sans foi ni loi. Séjournant chez sa tante en province, Lalie fait la connaissance d'un jeune vampire, Théo. Tandis que les disparitions inquiétantes se succèdent au village, les deux adolescents recourent à leurs pouvoirs car ils ont cru percevoir une présence hostile : un Affamé ? Je ne supporte plus les ongles taillés en griffes, les vêtements noirs et les histoires macabres ! Je veux rencontrer des gens normaux et tomber amoureuse d'un garçon humain… Je m'appelle Lalie et j'en ai assez d'être un vampire !

La fée, c'est moi ! (2018), Agnès Laroche. Née dans une famille de fées, Séraphine la facétieuse ne dispose pas des talents de ses sœurs Apolline et Philippine et accumule bourdes et catastrophes. Quand les siens disparaissent, elle cherche du secours auprès de sa professeur de pouvoirs. Mais seul Oscar, le fils de celle-ci, est disposé à l'aider. Leur enquête les mène bientôt dans la clinique d'un professeur dont les murs abritent de mystérieuses recherches…

La dragonne de minuit (2011), Agnès Laroche. Mara s'ennuie

dans le fort de Castelbrune où elle vit recluse avec ses parents. Une nuit, attirée par des lucioles, elle ose s’aventurer hors de l’enceinte du château familial. Là, un corbeau vole à sa rencontre et lui révèle qu’elle est une dragonne ! Grâce à lui, Mara domine son don et vit sa première métamorphose. Bientôt, elle découvre que sa tante, reine et dragonne, a juré de la tuer afin de se venger de la mort de son fils...

Scoops au lycée (2010), Agnès Laroche. Pomme, qui rêve d'être journaliste, entre dans l'équipe du journal du lycée. Malgré les réticences de Lucia, la petite amie du rédacteur en chef, et grâce au soutien d'Arthur le photographe, elle décroche une enquête sur Flore, qui n'a pas reparu au lycée depuis la rentrée et que personne ne parvient à joindre. Mais une autre disparition inquiète Pomme : pourquoi son père a-t-il quitté la maison sans explications ?

Tu vas payer (2013), Agnès Laroche. Un village français, en 1943. Après la disparition de son frère aîné au STO, Paul épie Dugain, son voisin, qu’il juge responsable de sa mort. Collaborateur notoire, le gros Dugain reçoit des officiers allemands, recourt au marché noir et rachète les biens des paysans alentour. Paul attend son heure pour lui faire payer son dû. Il rumine sa vengeance. Le jour de l’anniversaire de son frère, il décide de passer à l’acte...

« Ton esprit, en revanche, a encore besoin de se renforcer. Aujourd’hui, tu as retenu ton geste. Si pour toi, c’était un signe de respect, tu te trompes. C’était de la faiblesse. Il faut absolument que tu remédies à ce défaut. Tu dois accepter d’écarter les faibles afin d’être plus fort. C’est ça, la Nation du feu. C’est ce qui explique qu’on sacrifie la 41ème division. C’est ce qu’on attend de toi, Zuko. Quelquefois, les faibles deviennent plus forts. Quelquefois, il suffit de leur donner une chance. J’ai fait une terrible erreur ; Je t’ai trop protégé et ça t’a rendu aussi timoré que ta mère. Très bien. Puisque tu sembles incapable d’apprendre dans l’enceinte du palais, peut-être que les contraintes du monde t’enseigneront davantage de choses. Tu vas t’en aller d’ici dès maintenant et tu ne pourras pas revenir… avant… Avant d’avoir écarté la plus grande menace qui plane encore sur le sort de notre nation. Tu vas trouver, capturer et me ramener l’Avatar. Et interdiction formelle de mettre un pied sur notre sol sans avoir accompli cette tâche, sous peine de terribles sanctions. Ozai, ne fais pas ça ! Ma décision est prise. Oh. Et puisque tu t’inquiètes pour la 41ème division, prends-la avec toi sur ton bateau. », Ozai à Zuko, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« C’est incroyable jusqu’où nous sommes prêts à aller pour dissimuler notre vraie nature. Peut-être ne voulons-nous pas montrer aux autres combien ils comptent pour nous. C’est très curieux, étant donné que nous ferions n’importe quoi pour eux. Nous serions prêts à aller au bout du monde. À risquer notre vie. Et même à combattre des monstres. Cela dit, admettre qu’on a besoin des autres peut faire peur. Certains voient sûrement cela comme une faiblesse, un handicap. Après tout, il n’y a pas plus douloureux que de perdre quelqu’un qu’on aime. Ou pire… De découvrir que quelqu’un qu’on aime nous a abandonnés. C’est sûrement pour cela qu’on ressent le besoin de se cacher et de se protéger. On s’abrite alors derrière un masque. Il n’est pas difficile de comprendre pourquoi. Ce qui est plus dur, c’est de savoir que parfois, ce masque correspond à ce que l’on est au fond de nous. », Iroh, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Derrière la façade des héros, vous trouverez un être humain qui fait des erreurs. Des problèmes énormes surgissent quand des erreurs sont faites à l’échelle d’un super-héros. », Frank Herbert, ***Dune***

« J’ai cette théorie selon laquelle les super-héros sont une catastrophe pour l’humanité, même si nous trouvons un vrai héros, à la fin les pauvres mortels prennent le pouvoir sur les structures qui toujours se forment autour de tels leaders. », Frank Herbert, ***Dune***

Paul, jeune prince déshérité, élu doté du pouvoir de prescience et d’un charisme à faire fondre un peuple du désert, a tout du héros de roman d’apprentissage. Mais sa conquête du monde s’avère sanglante (61 milliards de victimes), les suites du roman le transformant en tyran. Herbert punit ainsi les lecteurs séduits par le héros.

Herbert modèle Paul sur Kennedy, Lawrence d’Arabie ou Jésus, des « sauveurs » qui par leur charme pourraient asservir une population à un système sociale.

Républicain anti-État convaincu, Herbert se méfie des systèmes qui, comme les religions permettent de contrôler l’humain tout en lui promettant sa libération.

La contre-culture a lu le cycle de Dune comme une critique de la

dévastation écologique et de l’autocratie. D’autres y ont vu une faible colonialiste et eugéniste.

Aujourd’hui, les geeks libertariens, dont Elon Musk sont séduits par son futur néo-féodal où les hommes sont conditionnés pour être des machines pensantes.

Aggie Morton : Reine du mystère. 2. Crime au manoir d’Owl Park, Marthe Jocelyn, Illustré par Isabelle Follath. Aggie prend des vacances bien méritées à Owl Park, le manoir de Lady Grison. Là, en pleine campagne anglaise, l’attendent sa cousine Lucy et des invités tout à fait fascinants : d’exotiques voyageurs en provenance de Ceylan et une troupe d’acteurs extravagants… Mais lorsque les enfants découvrent un cadavre le matin de Noël… les vacances prennent un tour mortel. Un meurtrier se cache à Owl Park ! Tempête de neige, émeraude maudite et crime à la bibliothèque, une enquête digne d’Agatha Christie !

The Watchers (2024) Une jeune artiste se retrouve bloquée dans une vaste forêt immaculée de l'ouest de l'Irlande, où, après avoir trouvé refuge, elle se retrouve piégée aux côtés de trois inconnus, traqués chaque nuit par de mystérieuses créatures.

I Saw the TV Glow (2024) Deux adolescents se lient autour de leur amour pour une émission de télévision surnaturelle, mais celle-ci est mystérieusement annulée.

Jessica Frost (2024) Une jeune femme à la recherche de la vérité sur les raisons pour lesquelles un psychopathe voyageant dans le temps la poursuit est plongée dans un voyage turbulent à travers le désert, le temps, l'espace et le passé de sa famille.

The Strangers : Chapter 1 (2024) Un jeune couple traverse le pays vers un nouveau départ ; Malheureusement, ils n'ont d'autre choix que de s'arrêter dans un Airbnb isolé de l'Oregon et d'endurer une nuit de terreur contre trois inconnus masqués.

In a Violent Nature (2024) Le film d'horreur suit une créature zombie vorace alors qu'elle se fraye un chemin à travers une forêt isolée.

Baghead (2023) Une jeune femme hérite d'un pub délabré et découvre un sombre secret dans son sous-sol : Baghead, une créature métamorphe qui vous permettra de parler à vos proches

perdus, mais non sans conséquences.

Late Night with the Devil (2023) En 1977, une émission télévisée en direct tourne terriblement mal, déchaînant le mal dans les salons de la nation.

Stream (2023) Roy et Elaine Keenan se retrouvent séparés de leur famille et décident qu'il faut faire quelque chose. Roy met son travail de côté et tous deux profitent de l'occasion pour revivre les vacances passées.

The Home (2024) Suit Max, qui se rend compte que les résidents et les gardiens de la maison de retraite dans laquelle il a commencé à travailler cachent de sinistres secrets.

Presence (2024) Présente une maison de banlieue habitée par une entité mystérieuse.

The Shrouds (2024) Karsh, un homme d'affaires innovant et veuf en deuil, construit un dispositif pour se connecter avec les morts à l'intérieur d'un linceul funéraire.

Adrift (2024) Un bateau de pêche découvre un yacht abandonné avec un étrange appel de détresse. Un matelot de pont accepte d'en prendre seul le contrôle pendant qu'il est remorqué jusqu'au port, mais il découvre bientôt pourquoi on l'appelle un « navire fantôme ».

Música (2024) Une histoire d'amour qui suit un aspirant créateur synesthésique, qui doit accepter un avenir incertain, tout en naviguant entre les pressions de l'amour, de la famille et de sa culture brésilienne à Newark, New Jersey.

IF (2024) Une jeune fille qui traverse une expérience difficile commence à voir les amis imaginaires de tout le monde qui ont été laissés pour compte à mesure que leurs amis réels ont grandi.

Experiment 77 (2024) Un médecin qui dirige un centre comportemental pour femmes a du mal à maintenir la stabilité de ses patients lorsqu'un de ses collègues est retrouvé mort et que son propre bien-être mental commence à se détériorer.

Borderlands (**2024**) Le jeu vidéo populaire se déroule sur la planète fictive abandonnée de Pandora, où les gens recherchent

une relique mystérieuse.

Flint Strong (2024) L'histoire de Claressa 'T-Rex' Shields, une boxeuse de Flint, dans le Michigan, qui s'est entraînée pour devenir la première femme de l'histoire de son pays à remporter une médaille d'or olympique dans ce sport.

Speak No Devil (2022) Une famille danoise rend visite à une famille néerlandaise rencontrée en vacances. Ce qui était censé être un week-end idyllique commence lentement à se dégrader alors que les Danois tentent de rester polis face aux désagréments.

Lee (2023) L'histoire de la photographe Elizabeth 'Lee' Miller, mannequin devenue correspondante de guerre acclamée pour le magazine Vogue pendant la Seconde Guerre mondiale.

The Legend of Johnny Jones (2024) Situé dans les projets de logement du New Jersey. Un jeune homme qui n'a connu que la pauvreté et les abus toute sa vie souffre d'une dépression nerveuse et se lance dans une tuerie sans précédent dans l'histoire.

Outcast : A New Beginning (2024) 20 ans après la sortie d'Outcast, le titre d'action-aventure primé et pionnier des jeux en monde ouvert non linéaire, découvrez sa suite tant attendue dans laquelle Cutter Slade retourne dans le monde alien spectaculaire d'Adelpha. Ressuscité par les Yods tout-puissants, il ne s'attendait pas à ce qu'il allait découvrir : les Talans ont été réduits en esclavage, le monde d'Adelpha a été dépouillé de ses ressources naturelles et les fantômes de son passé sur Terre semblent liés aux forces robots ayant envahi la planète. C'est à lui que revient la mission de sauver la planète une fois de plus. L'équipe à l'origine d'Outcast 1 s'est réunie pour vous offrir ce monde fascinant et plein de créatures dangereuses où vit le peuple Talan, une ancienne civilisation dont le destin est étroitement lié à celui de la Terre depuis les événements du premier opus. Vous incarnerez Cutter Slade, un ancien un Navy SEAL n'ayant rien perdu de la verve qu'il avait dans les années 90. Toutefois, comme le monde autour de lui a changé, il finira bien par évoluer à son tour. Pour sauver Adelpha, vous pourrez… utiliser votre jetpack pour sauter, voler, planer et traverser rapidement le monde ouvert magnifique, combiner des dizaines de modules différents pour créer votre propre arme vous permettant d'éliminer les robots envahisseurs, contrôler pleinement le jeu pour découvrir son histoire et son monde ouvert à votre rythme, explorer un monde sans limites, découvrir des temples

cachés et une faune dangereuse, vous familiariser avec la culture des Talans, les aider à libérer leurs villages, accéder aux secrets des pouvoirs de leurs anciens et faire appel aux forces de la nature pour détruire vos ennemis et plonger dans un monde merveilleux créé sur-mesure, tout en vous laissant emporter par l'incroyable bande-son imaginée par le compositeur du premier Outcast, Lennie Moore.

Smalland : Survive the Wilds (2024) Maintenant que les géants ne sont plus, et après des siècles passés à vivre sous terre, les Hominis sortent de leur terrier afin de reprendre possession de la Surface. Participez à l'exode en tant que membre de l'avant-garde et plongez dans une aventure miniature ! Explorez, fouillez, fabriquez et battez-vous afin de vous établir dans ce nouveau monde hostile.

L'AVENTURE SOUS UN NOUVEL ANGLE
Escaladez des arbres aussi grands que des gratte-ciels, faufilez-vous à travers les fissures de bâtiments dévastés, explorez d'épaisses forêts, de dangereux marais et d'étranges ruines à mesure que vous découvrez ce vaste monde ouvert sous un nouvel angle.

TOURNEZ LA NATURE À VOTRE AVANTAGE
Combattez, apprivoisez et montez une grande variété de créatures. Bondissez sur de grandes distances à dos de sauterelle, volez au-dessus des arbres à dos d'oiseau ou faufilez-vous dans les broussailles à dos d'araignée. Il ne tient qu'à vous de conquérir ce monde et les créatures qui l'habitent.

SURVIVEZ SEUL OU PROGRESSEZ À PLUSIEURS
Jouez avec un maximum de 10 amis en mode multijoueur. Explorez, combattez, construisez et survivez en équipe dans cette contrée sauvage.

BÂTISSEZ LES FONDATIONS D'UN NOUVEAU MONDE
Cherchez ou raffinez des ressources pour construire des camps à l'aide de matériaux de différentes qualités, en allant du bois au métal en passant par la pierre. Choisissez votre endroit favori où vous installer ou escaladez de gigantesques arbres pour élire domicile à leur sommet.

FABRIQUEZ DE NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS POUR ÉQUILIBRER LES FORCES

Collectionnez de puissantes armures qui vous octroient des résistances et des capacités, et associez-les pour personnaliser votre apparence. Ajoutez des ailes à votre armure pour planer dans les airs, ou servez-vous du grappin pour vous balancer d’arbre en arbre.

UN ÉCOSYSTÈME DYNAMIQUE
Bravez les éléments avec un système de météo variable comprenant des tempêtes mortelles et des changements de saisons qui vous demanderont d’utiliser différentes techniques de survie afin d’éviter une mort prématurée.

AU PROGRAMME
Un gigantesque monde ouvert en bac à sable à explorer d’un point de vue miniature
Survivez seul ou travaillez ensemble jusqu’à 10 joueurs
Apprivoisez et montez des insectes, des araignées, des oiseaux et bien d’autres créatures afin de voyager toujours plus loin, toujours plus vite
Explorez le plancher des vaches ou envolez-vous vers d’autres cieux
Construisez votre base idéale dans un Grand arbre pour qu’elle vous suive de serveur en serveur
Découvrez l’histoire des Hominis grâce aux quêtes narratives et aux PNJ que vous rencontrez
Une météo dynamique et des évènements aléatoires qui créent naturellement un environnement vivant
Personnalisation et améliorations, guerrier ou bâtisseur : à vous de choisir

Balatro (2024) Balatro est un jeu de deckbuilding roguelike basé sur du poker qui met en avant les puissantes synergies pour gagner gros.
Un jeu de poker roguelike. Balatro est un jeu de deckbuilding prenant où vous jouez des combinaisons de poker illégales, découvrez des jokers révolutionnaires et déclenchez des combos aussi palpitants que dévastateurs. Combinez des mains de poker avec des jokers uniques pour créer une variété de synergies et de decks. Gagnez assez de jetons pour venir à bout des mises, tout en découvrant des bonus de main et des decks secrets. Il vous faudra tous les avantages possibles pour atteindre l'ultime blind, venir à bout du dernier ante et remporter la victoire.

Pentiment (2024) L'art imite la mort

Découvrez un monde où les illustrations prennent vie, inspiré des manuscrits enluminés et des gravures sur bois d'une époque où l'Europe était à l'orée de grands changements religieux et politiques. Suivez les aventures d'Andreas Maler, un maître-artisan qui se retrouve mêlé à des meurtres, des scandales et des intrigues au beau milieu des Alpes bavaroises.

Un monde d'illustrations
Découvrez l'Europe du XVIe siècle telle que les maîtres-artisans de l'époque la voyaient. Les grands manuscrits enluminés et les premiers livres imprimés prennent vie et forment un univers fascinant dans Pentiment.

Des mystères à élucider
Faites connaissance avec une série de personnages de classes sociales et d'instructions diverses à mesure que vous apprenez les histoires de la petite ville bavaroise de Tassing et de l'abbaye voisine de Kiersau et que vous en percez les mystères.

Vos actions dans un monde en mutation
À une époque marquée par des bouleversements religieux et politiques, chacune de vos décisions peut se répercuter sur le futur de la communauté. Trouvez votre voie dans cette époque troublée et découvrez les conséquences de vos choix sur plusieurs générations.

Bio Inc : Redemption (2024) Bio Inc : Redemption est un simulateur biomédical complexe dans lequel vous devez prendre des décisions de vie ou de mort. Créez la maladie ultime pour infecter et tourmenter votre victime ou jouez le rôle du chef d'une équipe médicale et espérez trouver un remède pour sauver votre patient. Serez-vous la peste ou préserverez-vous l'humanité ?

Avec plus de 600 maladies, virus, symptômes, tests de diagnostic, traitements et autres conditions médicales, Bio Inc : Redemption est d'un réalisme effrayant. Il vous captivera pendant des heures, vous plongeant dans un monde microscopique aux proportions épiques de la peste !

CHOISISSEZ VOTRE CAMP
Bio Inc : Redemption comprend deux nouvelles campagnes !

Choisissez la Mort et explorez votre côté obscur en éliminant les victimes par la colère grâce à une combinaison de maladies et

d'états pathologiques atroces. Soyez la peste !

Choisissez la Vie et incarnez héroïquement un diagnosticien médical chargé d'identifier et de guérir les maladies avant qu'il ne soit trop tard pour votre patient. Sauvez la race humaine, un humain à la fois !

Chaque campagne se compose de neuf cas avec quatre niveaux de difficulté différents et le nouveau système d'IA adaptatif offre des heures de jeu avec une grande valeur de rejouabilité.

CONSTRUIRE DES STRATÉGIES PROFONDES
Les mécanismes de Bio Inc : Redemption sont simples à comprendre mais extrêmement profonds. Les joueurs occasionnels apprécieront un défi rapide et excitant. Les joueurs expérimentés devront élaborer des stratégies complexes pour résoudre les cas les plus difficiles. Tout est question de combos et de timing !

24 CAS DIVERSIFIÉS ET STIMULANTS
Chaque scénario unique comporte ses propres rebondissements et objectifs spécifiques, ce qui vous permettra de développer progressivement vos compétences et d'élargir votre palette d'outils pour résoudre des cas de plus en plus complexes.

IMPITOYABLE, MÉCHANT ET ÉTRANGEMENT CAPTIVANT
Que vous souhaitiez guérir la maladie d'un patient innocent ou tourmenter une pauvre âme à travers une combinaison improbable de maladies et d'infections, l'univers de Bio Inc. ne vous laissera pas de marbre. Sournoisement réaliste, voire éducatif, équilibré par une bonne dose d'humour, l'expérience Bio Inc : Redemption vous fera vivre une expérience palpitante.

BOOSTER ET RÉCOMPENSES
Chaque victoire vous permet de gagner des points d'XP. Dépensez judicieusement vos points d'XP durement gagnés pour placer des boosters qui vous aideront à résoudre des affaires à un niveau de difficulté plus élevé et à devenir un maître de Bio Inc.

Beneath The Earth - Backrooms (2024) Beneath The Earth - Backrooms est un jeu d'horreur ! vous vous retrouvez seul et perdu, errant dans le labyrinthe apparemment infini de couloirs, autrement connu sous le nom de Backrooms. Se pourrait-il que quelque chose vous suive ?, en résolvant différentes énigmes avec des mécanismes différents dans chacune d'elles.

Ce jeu est basé sur le célèbre genre horrifiant du folklore Internet des rêves maudits avec de nombreuses références réelles mises en œuvre telles que des entités emblématiques et des éléments importants. Explorez l'étendue apparemment infinie de niveaux étrangement familiers dans les coulisses.

Virtual Surfing (2024) Une simulation de surf ultra-réaliste avec des graphismes époustouflants et une physique complexe. Les mécanismes de surf et de figures basés sur la physique vous permettent de vivre une expérience complètement différente à chaque fois. Utilisez le poids de votre corps pour maîtriser des virages serrés et des figures aériennes lourdes. Voyez l'eau se précipiter sur vous lorsque vous entrez dans le tube. Vous avez le choix entre trois modes de caméra très ajustables pour être sûr de ne pas manquer l'action et la beauté. Surfez sur des spots de classe mondiale comme Pipeline (Hawaii), Teahupoo (Tahiti) ou Kirra (Australie) et choisissez la météo et les conditions de vagues !
Créez vos propres designs de planches de surf et personnalisez votre surfeur pour maîtriser les défis et les compétitions avec votre avatar ! Vous pouvez également choisir le mode surf libre et explorer les vagues et les paysages pour trouver votre spot de surf préféré.

Ruff Ghanor (2024) Préparez-vous à entreprendre un voyage épique et difficile, où vous deviendrez Ruff Ghanor, le jeune clerc destiné à affronter le tyran Dragon Rouge, Zamir, et à libérer le royaume de son oppression implacable. Formé par les moines du monastère de Saint-Arnaldo, Ruff affrontera les forces du redoutable dragon pour protéger son peuple tout en découvrant la vérité sur lui-même.

Maîtrisez la stratégie de construction de deck !
Chaque carte collectée représente une action cruciale. Construisez le deck parfait, planifiez vos mouvements et créez des synergies puissantes au fur et à mesure de votre progression. Montrez votre courage et votre ruse dans un jeu qui combine stratégie, aventure et narration de manière inégalée.

La Magie de Ruff Ghanor !
Plongez dans un monde captivant inspiré d'un roman fantastique à succès, faisant face à différents types de rencontres, des batailles intenses aux moments d'exploration et de narration qui donnent vie aux événements clés du livre. Rassemblez des alliés loyaux, chacun avec son propre deck spécial, et amenez la dynamique de combat à

un tout nouveau niveau.

Cannibal Abduction (2024) Cannibal Abduction raconte l’histoire à dormir debout de Henry qui tente de s’enfuir de la maison d’une famille cannibale avant qu’il ne devienne leur dîner. Après s’être embarqué pour une escapade d’un week-end dans la voiture de son père, les plans de Henry prennent une tournure imprévisible quand sa voiture tombe en panne dans une région isolée, ce qui entraîne une rencontre fatidique avec un habitant dont l'aide est un peu trop suspecte. Bonus: Si vous êtes toujours vivant après, introduisez vous dans un bureau de poste abandonné pour trouver du bric-à-brac en incarnant Adam dans ***The Night of the Scissors!*** Tout est à portée de main, mais le découpeur a d’autres projets pour vous. Par le maître d’horreur Tomás Esconjaureguy, viennent deux histoires d’horreur déjantées! Ce palpitant pack de survival horror low-poly au style VHS est un must pour tous les amateurs de slasher. Avec un gameplay de chat et souris et des puzzles, évitez les tueurs à tout prix en vous servant des ombres ou des cachettes. Soyez alerte, car rester caché ne sera pas suffisant pour s’en sortir. Pourrez-vous survivre, ou rejoindrez-vous les rangs de ceux qui ont échoué ?

Dead Hook (2024) Dead Hook est un mélange explosif des genres rogue-like et shooter, avec un combat brutal et une narration captivante. Explorez la planète aînée Resaract et endossez le rôle d'Adam Stone, un mercenaire, un contrebandier, un voleur et un mari dévoué.

CHOISISSEZ VOTRE STYLE DE JEU
Trouvez des armes légendaires et personnalisez votre personnage avec 100 améliorations permanentes pour rendre chaque partie unique. Expérimentez différentes stratégies et relevez les défis qui vous attendent dans le jeu.

VARIÉTÉ D'ENNEMIS ET DE BOSS
Chaque ange de la mort a besoin de dignes adversaires. Des infernaux ordinaires et d'élite tenteront de vous arrêter dans les airs et au sol pour défendre leurs tombes. Les boss sont également conçus de manière unique et ont plusieurs phases, ce qui rend chaque rencontre tendue et excitante.

SAUVEZ VOTRE BIEN-AIMÉ
L'intrigue du jeu ajoute une autre couche de profondeur à l'expérience de jeu. Vous vous lancerez dans un voyage pour

découvrir les secrets de Resaract et la dualité de l'intelligence artificielle, en faisant face à des choix difficiles et des rebondissements inattendus en cours de route.

Anglerfish (2024) Bienvenue à Anglerfish. Votre bar isolé dans les montagnes de Mols. Ici, vous ferez l'expérience de la véritable horreur de la survie de datation, ce qui signifie que vous allez mourir. Plusieurs fois. Plusieurs fois. Chaque fois que vous mourez, vous devez recommencer, mais voici le hic - le jeu change, basé sur comment et où vous êtes mort pour vous garder sur vos pieds. Pour passer la nuit, vous devez découvrir les secrets cachés au cœur de Anglerfish en explorant tous les recoins et recoins, et résoudre les mystères enfouis. Pouvez-vous survivre à votre nuit la plus folle de tous les temps à Anglerfish?

CARACTÉRISTIQUES:
♡ Memento Mori - La seule façon de sauver est de mourir.
♡ Jusqu'à ce que la mort nous sépare - Chaque fois que vous mourez, le jeu s'adapte pour garder les choses fraîches.
♡ C'est une belle vie - Distrayant beaux graphiques d'art pixel.
♡ Qu’est-ce qui est si drôle ? - Humour sombre qui vous gardera sain d'esprit ou fera exactement le contraire.
♡ Oh, Shoot - Faites l'expérience d'un gameplay d'horreur de survie à haut indice d'octane avec votre fidèle fusil de chasse.
♡ Tout ce que vous venez de lire est faux - Ou est-ce?

EXAMENS :
• "Ce jeu est juste un régal, un grand mélange d’horreur, de comédie, et de vous garder sur vos pieds." - KatLink

• "Excellent jeu, la mécanique de base de changer les choses à chaque fois fonctionne bien. J'ai vraiment aimé l'échelle 'difficulté' aussi." - Ahegoa

• "Bon sang, ce jeu est génial. C'est bizarre, c'est drôle, c'est tout ce qu'un jeu devrait être." - AC

Strange Horticulture (2024) Incarnez le propriétaire d'une boutique de plantes dans Strange Horticulture, un jeu de réflexion occulte. Identifiez de nouveaux spécimens, caressez votre chat, rencontrez une sororité et un culte. Grâce à votre puissante collection, influencez l'histoire et élucider les sombres mystères d'Undermere.

Bienvenue à Undermere, une ville pittoresque entourée de forêts infestées de sorcières et de montagnes escarpées. Vous êtes l'herboriste, propriétaire de la boutique de plantes Strange Horticulture. Tandis qu'un groupe de clients hauts en couleur défile dans votre boutique, vous plongerez rapidement dans un mystère occulte vieux de plusieurs siècles.

Explorez les contrées entourant votre boutique pour découvrir de nouvelles plantes, mais soyez prudent ! Les bois sombres et les lacs ne sont pas toujours des plus accueillants envers un simple herboriste. Vous pourriez dénicher des pouvoirs au-delà de vos rêves les plus fous... ou perdre la raison. Servez-vous d'indices contextuels pour déterminer les endroits à visiter et ceux à éviter !

À l'aide de votre fidèle encyclopédie et des indices découverts lors de vos excursions, vous en apprendrez davantage sur les plantes étranges que vous croiserez. En identifiant chacune d'entre elles, vous serez en mesure de tirer parti de leurs effets pour influencer l'histoire, des hallucinogènes hypnotiques aux poisons puissants.

Pecaminosa - A Deadly Hand (2024) Pecaminosa - A Deadly Hand mélange le charme du pixel art et les mécanismes d'un Action RPG avec l'atmosphère d'un film noir. Vous n'avez jamais vu ni joué à quelque chose de semblable. Interrogez des suspects, explorez une ville dominée par le crime et le péché, et n'hésitez jamais à utiliser vos poings et vos armes. Les temps sont durs dans une ville très dure.

Personnalisez l'apparence et l'équipement de votre personnage et faites-le évoluer grâce au système L.I.F.E., qui répartit les points d'expérience en quatre paramètres différents : Chance, Intelligence, Force et Endurance. Jouez au Blackjack pour gagner de l'argent supplémentaire, allez au magasin d'alcools, fréquentez la racaille, visitez le poste de police et la maison close, en plus d'autres lieux recréés avec beaucoup de détails graphiques... et ne faites confiance à personne. Il y a une balle avec votre nom dessus, et elle est impatiente de vous rencontrer.

HISTOIRE

Bienvenue à Pecaminosa, une ville frontière entre les États-Unis et le Mexique où le jeu, la corruption et le crime règnent dans ses rues poussiéreuses. Un foyer pour tous ceux qui vivent en marge de la loi... et pour notre protagoniste, John Souza, un ancien détective, un

homme qui a connu des jours meilleurs avant de trouver le réconfort au fond de la bouteille.

John n'aurait jamais soupçonné que sa prochaine mission serait confiée à un fantôme. Le spectre des "Deux Anges" de Charlie lui apparaît avec une tâche : capturer ses anciens associés afin d'obtenir la rédemption de leurs péchés et de pouvoir franchir les portes du Paradis. Chasser les vivants afin d'apporter la paix aux morts.

CARACTÉRISTIQUES

- Ambiance unique: Une atmosphère de film noir avec une bande-son originale de jazz qui vous fera tomber amoureux...
- Mini-jeux: Vous voulez remporter le pot en jouant au Blackjack ? Soyez notre invité... Les tables sont toujours chaudes.
- Armes et vêtements: Personnalisez les armes et les vêtements de votre personnage, en les faisant évoluer grâce au système L.I.F.E..
- Batailles de boss: Levons un verre ou deux au bon vieux temps ! En plus de prendre part à un récit intense et fringant, vous aurez également l'occasion de vous battre contre de grands et méchants boss !

<u>Edge of Reality</u> (2024) Il semble qu'il ne puisse pas y avoir de métier plus ennuyeux au monde qu'un évaluateur dans un mont-de-piété. Mais la rencontre avec une mystérieuse jeune femme amène cet évaluateur à travers une série d'événements étranges, changeant la perspective initiale de Dan sur son métier. Dans ce jeu, plongez-vous dans une histoire complexe, où les rêves et la réalité sont entrelacés en un tout unique. Où, à un moment donné, la réalité elle-même peut perdre sa stabilité.

Caractéristiques du jeu :
- Progression non linéaire et rebondissements inattendus
- Style visuel unique
- Musique écrite spécifiquement pour ce jeu, vous permet de restituer pleinement l'atmosphère

"Edge of Reality" est un roman visuel interactif. La fin dépendra de vos choix.

<u>Pretty Girls Klondike Solitaire PLUS</u> (2024) La série Pretty Girls fait son grand retour avec une approche revue et corrigée d'un classique intemporel !

Pretty Girls Klondike Solitaire PLUS propose le même jeu de cartes solitaire que vous connaissez et adorez, mais cette fois, vous rencontrerez une énorme variété de 11 challengers féminines et profiterez de toujours plus d'options de gameplay pour personnaliser l'expérience. Choisissez parmi plusieurs niveaux de difficultés, jouez à travers un didacticiel pour apprendre ou rafraîchir vos connaissances du jeu, utilisez des astuces et indices, changez le nombre de pioches dans le deck et plus encore !

Créez vos propres dioramas personnalisés à partir des personnages, vêtements et arrière-plans que vous avez gagnés ! Il y a tellement de contenu pour vous inviter à revenir passer du bon temps avec ces charmantes demoiselles, toutes doublées en Japonais.

Fonctionnalités :

• Profitez d'un jeu de cartes solitaire classique à la rejouabilité infinie aux règles Klondike !
• Enchaînez rapidement vos choix de cartes pour créer des combos et améliorer votre score.
• Rencontrez un casting de 11 compagnes féminines, toutes avec une voix japonaise !
• Choisissez parmi plusieurs niveaux de difficultés et utilisez des indices quand vous êtes en difficulté.
• Débloquez de nouvelles tenues à utiliser dans la Cabine d'essayage et assemblez des dioramas personnalisés !

Mystery Box : Escape the Room (2024) Vous êtes piégé dans des pièces sombres et devez résoudre des énigmes intrigantes pour ouvrir des boîtes et vous échapper. Peux-tu le faire? Interagissez avec des mécanismes bizarres, sortez des sentiers battus pour gagner votre liberté et découvrez des mystères historiques non résolus. Vous vivrez une aventure réelle en jouant à ce jeu de réflexion ! De nombreuses énigmes intrigantes vous attendent, garantissant une expérience immersive qui vous tiendra occupé pendant des heures. Examinez plusieurs mécanismes pour débloquer chaque boîte et gagner votre liberté.

Tsugunohi (2021) L’un des jeux J-horreur les plus terrifiants de tous les temps arrive enfin sur Steam.
En plus, il suffit de faire marcher le joueur vers la gauche !?

Cette collection contient neuf histoires, dont sept de la populaire

série Tsugunohi et deux nouveaux épisodes.

Combattez votre doigt tremblant sur la touche fléchée alors que l'horreur après l'horreur vous assaille.
Profitez de la peur de la vie quotidienne qui s’effondre alors qu’elle cède la place à la terreur.

Ce jeu comprendra les titres suivants de la série "Tsugunohi".

Les cris silencieux d’Ai (Steam Original)
Kizuna Ai rentre chez elle après une diffusion en direct. Le chemin du retour aujourd'hui semble différent, mais en quelque sorte familier...

Tsugunohi Épisode.1
Un lycéen de sexe masculin qui rentre de l'école.
Il ressent un étrange frisson sur le chemin habituel de son retour.

Tsugunohi Épisode.2
Une lycéenne qui rentre chez elle après les activités du club.
Elle ressent un regard inhabituel à son intersection habituelle...

Tsugunohi Épisode.3
Tsugumi, une écolière du primaire, rentre de l'école.
Sa mère, qui sort toujours faire les courses à son retour, a disparu...

Tsugunohi -un avenir fermé-
Une lycéenne qui rentre de l'école.
Elle marmonne : "Je veux recommencer" et s'en va...

Tsugunohi -Le chat fantôme-
Le protagoniste n'est qu'un chat ordinaire.
Il part en sortie scolaire pour patrouiller son territoire...

Tsugunohi -Le train parallèle dans le noir-
Une lycéenne se rend dans une école secondaire en train.
Des choses étranges commencent cependant à se produire lors de son trajet habituel...

Tsugunohi -Maison de jouets chuchotante-
Une maison sans prétention dans un quartier résidentiel calme.
Une jeune fille intéressée par les jouets anciens erre, ignorant l'horreur qui l'attend...

Tsugunohi -Le passage à niveau éthéré- (Steam Original)
Cette nouvelle histoire qui se déroule à un passage à niveau inondé de mystique fantomatique est liée à l'épisode précédent, Tsugunohi -Le train parallèle dans le noir-.

Mystery Box : Hidden Secrets (2024) Il s'agit d'un jeu de réflexion dans lequel vous devez résoudre des énigmes intrigantes autour de différentes boîtes et découvrir des histoires sympas sur des inventions populaires ! Pour débloquer les boîtes de ce jeu d'escape room, vous devez interagir avec des objets, des poignées, des boutons et des roues de chaque côté. Vous pouvez également trouver des pièces de puzzle sur le côté des boîtes. Une fois que vous aurez ouvert les 8 boîtes d'un Level Pack, vous pourrez composer un puzzle et découvrir un bref historique de l'invention découverte.

The Bunker (2024) En tant que dernier survivant dans un bunker nucléaire, la routine quotidienne de John est la seule chose qui le maintient sain d'esprit. Mais quand une alarme se déclenche, son esprit commence à se détruire. Aventurez-vous dans les zones oubliées depuis longtemps, retrouvez des souvenirs refoulés depuis l'enfance et déverrouillez les secrets sombres de The Bunker. The Bunker est une expérience complètement live-action, filmée sur place dans un bunker nucléaire désaffecté du gouvernement avec une intrigue conçue par les auteurs de ***The Witcher***, ***SOMA*** et ***Les chevaliers de Baphomet***. Avec un casting incroyable, dont Adam Brown (***Le Hobbit***), Sarah Greene (***Penny Dreadful***) et Grahame Fox (***Game of Thrones***).

Ordinary Angels (2024) Inspiré de l'incroyable histoire vraie d'un coiffeur qui, à lui seul, rallie toute une communauté pour aider un père veuf à sauver la vie de sa jeune fille gravement malade.

La damnée (2024) Yara, une jeune marocaine de 25 ans venue étudier à Paris, n'a pas quitté son domicile depuis plusieurs mois, car elle est agoraphobe depuis son enfance en raison de terribles événements familiaux. Son seul contact est avec sa grand-mère, Najiyah, par téléphone. Un soir, une mystérieuse apparition vient perturber son quotidien, et l'oblige à revivre ses pires craintes, la poussant au bord de la folie…

Maudit Cupidon : Tome 1, Lauren Palphreyman. Ce n’est pas possible, je dois être en train de rêver. Les âmes sœurs n’existent pas. Cupidon encore moins. Il est censé être une légende, un bébé

mignon avec un arc et des flèches. Pas un mec dangereux et séduisant. Qui pourrait croire que Cupidon est un bad boy ? ET puis, même si tout ça était vrai… Pourquoi m'a-t-il choisie, moi ?

How to speak emoji Read this book. Don't cut corners. It's an emotional rollercoaster. You'll love it !

Emmanuelle Kecir-Lepetit : Mission : Léonard de Vinci : Le docu dont tu es le héros. Es-tu prêt à intégrer l'atelier de Léonard de Vinci ? Prends ton crayon, ton pinceau et ton épée – sait-on jamais – ; une fabuleuse mission t'attend en Italie ! Sauras-tu assimiler les techniques de peinture utilisées par le maître ? Auras-tu assez d'audace pour l'assister dans la création de ses étranges machines ? Les choix que tu feras te permettront-ils d'aider ce grand artiste à accomplir ses projets ? À chaque chapitre, c'est TOI qui prend les décision !

Killer Klowns from Outer Space (2024) Killer Klowns from Outer Space : Le Jeu est un jeu d'horreur multijoueur asymétrique adapté du film culte des années 80. Faites équipe dans la bataille entre les Clowns tueurs et les citoyens de Crescent Cove, sauvez les humains de l'invasion extraterrestre ou capturez-les intelligemment !

Crescent Cove est une arène complexe pour de multiples combats uniques entre les Clowns et les humains ; avec différents lieux et possibilités tactiques pour chaque équipe. Les Clowns tueurs venus d'ailleurs : Le Jeu apporte une touche unique au genre de jeu cache-cache, à la personnalisation, au JcJcE avec des objectifs variables menant à des fins multiples. Ce jeu révolutionne le concept de l'horreur en ligne.

Incarnez les célèbres Clowns tueurs ; coopérez en équipe de trois joueurs, utilisez des capacités étranges, chassez les humains avec des armes loufoques et planifiez votre invasion extraterrestre pour capturer la population de Crescent Cove.

Combattez en équipe de sept courageux citoyens de Crescent Cove ; explorez la ville à la recherche d'armes et d'objets essentiels, évitez de vous faire capturer par les Clowns et tentez de survivre à l'invasion extraterrestre.

This is Me… Now (2024) Coïncidant avec la sortie de son album du même nom, cette odyssée narrative raconte l'histoire du voyage de Jennifer Lopez vers l'amour à travers ses propres yeux.

Tales of Kenzera™: ZAU (2024) Un jeune garçon endeuillé entame la lecture d’un conte bantou écrit par son père défunt. Aventurez-vous sur les terres magnifiques et périlleuses de Kenzera en incarnant Zau, un jeune chaman qui passe un marché avec le Dieu de la mort pour ramener son Baba des ténèbres. Utilisez vos pouvoirs cosmiques et votre courage naissant pour progresser à travers des terres mythologiques inconnues. Autrefois pleine de vie, Kenzera est désormais remplie d’esprits ancestraux perdus. Tandis que Zau se rapproche de son objectif, il croise trois êtres puissants, redoutablement effrayants, mais étrangement familiers. Entrerez-vous dans la danse du chaman ?

Plongez-vous dans une histoire solo intense inspirée par le deuil personnel d’Abubakar Salim. Découvrez comment l’amour nous donne le courage de continuer après un décès bouleversant. Utilisez les pouvoirs du Soleil et de la Lune pour vaincre des esprits tourmentés au cours de combats rythmés et devenez un Nganga digne de ce nom : un guérisseur spirituel. Découvrez un univers foisonnant d’histoires inédites relatives au chaos et à l’ordre et parcourez des royaumes mystiques en 2,5D remplis de couleurs et de profondeur, le tout, au son de la musique envoûtante de Nainita Desai, compositrice plusieurs fois récompensée.

Conçu par Surgent Studios, le studio de divertissement fondé par l'acteur Abubakar Salim (***Assassin's Creed : Origins***, ***Raised by Wolves***) et édité par EA Originals, ***Tales of Kenzera™: ZAU*** vous entraîne dans un voyage émouvant inspiré des mythes foisonnants des cultures bantoues.

Thirsty Suitors (2024) Outerloop Games a créé Thirsty Suitors : un jeu sur la culture, les relations, les pressions familiales et l'expression de soi.

Est-ce que Jala va pouvoir supporter ses parents exigeants, se réconcilier avec ses ex et réparer des amitiés brisées à temps pour le mariage de sa sœur ? Sera-t-elle prête pour la visite imminente de Nani, la matriarche terrifiante de la famille et qui juge à tout va ?

À travers l'histoire, Jala affrontera ses ex dans des scènes cinématiques, en combats au tour par tour.

Combat
Des combats au tour par tour délirants avec des améliorations, des

capacités spéciales, et un système d'humeur unique en son genre qui vous permet de tirer profit des faiblesses. Battez-vous contre des punks à roulettes, des prétendants aléatoires, et à terme, vos ex.

Skateboard
Enfourchez votre skate, grindez et courez sur les murs dans Timber Hills avec des mouvements techniques complexes, des combos et des défis. Résolvez les mystères de Bearfoot Park en vous battant contre des punks à roulettes et leur leader, Soundie l'ours.

Cuisine
Essayez d'impressionner votre mère et de réparer votre relation avec des segments de cuisine pleins d'action, tout en explorant un menu riche en plats savoureux inspirés du sud de l'Asie.

In Celebration of Violence (2024) In Celebration of Violence est un rogue-like d'action fantastique mêlant exploration et meurtre. Le combat méthodique nécessite que vous planifiiez vos attaques, esquives, blocages et parades en tenant compte de vos adversaires et de l'environnement. La mort est permanente mais vous pouvez améliorer vos statistiques et acheter des objets pour faciliter vos vies futures. Et si les choses deviennent trop difficiles, jusqu'à quatre amis locaux peuvent saisir les contrôleurs et aider le héros en tant que monstres, zombies et bandits contrôlés par le joueur.

Le monde
De vastes terres générées de manière procédurale et interconnectées vont des plaines aux marécages, en passant par les villes et les donjons. Ces terrains offrent de multiples chemins pour atteindre la variété des boss finaux. Les donjons sont un risque dangereux mais enrichissant. Dans les donjons, vous devrez vous déplacer lentement et être à l'affût des pièges et des secrets tout en cherchant la sortie.

Les éléments interagissent entre eux et avec l'environnement. Le feu réagit à la température, aux conditions météorologiques et à tout objet inflammable, en particulier les personnes. L'électricité se dirige vers les entités et est particulièrement dangereuse autour de l'eau. Les risques de pluie ou de neige s’adaptent naturellement au climat de la région et peuvent devenir à la fois un obstacle et un avantage.

Les sanctuaires de plusieurs dieux jonchent la terre. Les joueurs

peuvent choisir de prier dans les sanctuaires qu'ils rencontrent pour recevoir une variété de faveurs, de bonus et d'objets. Il faut cependant choisir avec soin ; chaque dieu a un prix différent et certains deviennent mécontents lorsque leur rival fait l'objet d'un culte. Certains dieux peuvent également être irrités par les actions entreprises par le joueur au cours de ses aventures, comme détruire du feuillage ou tuer des civils.

Variété

Des dizaines d'armes, d'objets, de sorts et de souvenirs sont dispersés à travers le monde. On peut acquérir une puissante baliste enchantée au début d'une vie, mais la suivante ne rapportera rien de plus que quelques massues en bois.

Les souvenirs représentent des objets rappelés de vies antérieures et changent les règles du jeu. Vous découvrirez peut-être un souvenir qui invoque des araignées sur les cadavres ennemis, améliore vos statistiques en cas de feu ou annule les effets de la mort.

Il existe plusieurs chemins vers la victoire. On peut être agile et furtif, charger en agitant un marteau, lever une armée de morts-vivants, exploiter une variété de sorts, manipuler les ennemis pour les transformer en pièges ou en flammes, amasser des ressources pour acquérir les objets les plus puissants, ou simplement jouer en toute sécurité avec une épée et un bouclier. Les différents personnages offrent simplement des points de départ différents, chaque décision vous appartient.

Défi

Aucune vie n’est prédéterminée pour réussir. Les graphismes joyeux dissimulent une expérience brutale et inflexible. Les obstacles imprévus devront être surmontés en temps réel et même un ennemi régulier sera mortel si vous ne faites pas attention. Pour arriver au bout, les joueurs devront démontrer qu’ils sont capables de surmonter systématiquement ces obstacles. L’échec peut arrêter, voire inverser les progrès.

Au fur et à mesure que vous accumulez de l'expérience, découvrez des schémas et battez des boss, vous serez en permanence mieux préparé à relever les défis futurs. Les choix et les avantages dont dispose un joueur au début d’une partie augmenteront considérablement à mesure qu’il joue. De nouveaux personnages, objet

DateJournal (2024) Rencontrez de magnifiques filles, offrez-leur des cadeaux, invitez-les à des rendez-vous, et améliorez vos compétences pour gagner leur cœur. Chaque fille a sa propre liste de souhaits pour son partenaire idéal : une fille veut un âme sœur avec de larges épaules et de gros biceps, tandis qu'une autre sera folle de votre capacité à réciter Kant par cœur. Alors, continuez à vous améliorer, mais si vous voulez essayer de gagner les filles par pure ténacité, lâchez-vous !

Fonctionnalités :
- Rencontrez 6 magnifiques filles, chacune avec sa propre personnalité, opinions et histoire unique
- Collectez toutes les photos de la vie des filles dans votre album photo
- Apprenez à mieux connaître les filles pour débloquer de nouvelles tenues
- Une variété de lieux romantiques pour les rendez-vous
- La vie dans la métropole ne se résume pas qu'aux rendez-vous, vous ne savez jamais dans quelle situation hilarante vous allez vous retrouver ensuite
- Le démineur comme métaphore des rencontres. Vous devez éviter tout ce qui pourrait gâcher votre rendez-vous : tous les personnages qui se dressent entre vous et votre bonheur futur.

La balade des gens heureux, Chanson de Gérard Lenorman.
« Notre vieille Terre est une étoile ; Où toi aussi tu brilles un peu ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Je viens te chanter la ballade ;La ballade des gens heureux ; Tu n'a pas de titre ni de grade ; Mais tu dis "tu" quand tu parles à Dieu ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Toi qui as planté un arbre ; Dans ton petit jardin de banlieue ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ;Comme un choeur dans une cathédrale ;Comme un oiseau qui fait ce qu'il veut ; Tu viens de chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Tu viens de chanter la ballade ; La ballade des gens heureux. »

Les Champs Elysées, Joe Dassin. Je m'baladais sur l'avenue, le cœur ouvert à l'inconnu ; J'avais envie de dire "bonjour", à n'importe qui ; N'importe qui, ce fut toi, je t'ai dit n'importe quoi ; Il suffisait de te parler, pour t'apprivoiser ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a

tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Tu m'as dit "j'ai rendez-vous dans un sous-sol, avec des fous ; Qui vivent la guitare à la main, du soir au matin" ; Alors je t'ai accompagnée, on a chanté, on a dansé ; Et l'on n'a même pas pensé à s'embrasser ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Hier soir, deux ; inconnus et ce matin, sur l'avenue ; Deux amoureux, tout étourdis, par la longue nuit ; Et de l'Étoile à la Concorde, un orchestre à mille cordes ; Tous les oiseaux du point du jour, chantent l'amour ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées »

Chanson Ste Trinité, Ecrite en 2022 pour la journée des délégués à Lyon
« 1/ De la primaire au lycée, Toutes ces années à s'entraider, Entre nous solidarité et amitié, On s'amuse bien à la récré, On travaille bien en sérénité, Et on adore ensemble fêter la Sainte Trinité ; 2/ La croyance et le pardon ; Le respect et l'attention ; Tolérance et communion sont notre inspiration ; Maths et Français ; Musique Café ; Sport SVT ; Physique Anglais ; Dans la bienveillance ces matières nous sont enseignées. 3/ Tu m'as dit j'ai rendez-vous, Dans une école qui compte pour nous, Nous chantons tous à l'unisson, C'est ça qu'nous aimons, A Marseille, cette maison, Est le cœur de notre union, Devant vous de l'Amour de Dieu nous témoignons. A Sainte Trinité, A Ste Trinité, Du lundi au vendredi, Au soleil ou sous la pluie, L'amour de Dieu berce nos vie à Sainte Trinité. »

Hero Wars, le jeu sur smartphone qui inonde Internet de fausses pubs. Depuis plusieurs années, des studios de développement de jeux-vidéo sur mobile misent sur des publicités absurdes et trompeuses pour buzzer et inciter à l'installation de leurs jeux... qui s'avèrent souvent être des arnaques.

Le Robot Sauvage (2024) Après un naufrage, un robot intelligent appelé Roz est bloqué sur une île inhabitée. Pour survivre à l'environnement dur, Roz se lie aux animaux de l'île et s'occupe d'une oie de bébé orphelin.

Ripley (2024) Un escroc nommé Ripley vivant à New York dans les années 1960 est embauché par un homme riche pour commencer

une vie complexe de tromperie, de fraude et de meurtre.

Shōgun (2024) Lorsqu'un mystérieux navire européen est retrouvé échoué dans un village de pêcheurs voisin, Lord Yoshii Toranaga découvre des secrets qui pourraient faire pencher la balance du pouvoir et dévaster ses ennemis.

Dreams of Darkness (2024) Dévasté par la disparition de sa femme, Derek Fabry entre dans un monde cauchemardesque de séduction occulte, érotique et surnaturelle alors qu'il tente de percer le mystère de sa disparition.

Piece by Piece (2024) Suivez cette autobiographie où Pharrell Williams montre son processus imaginatif et créatif à l'aide de Lego, alors qu'il construit des modèles Lego représentant son développement artistique. Chaque version reflète une étape créative différente.

Nosferatu (2024) Une histoire gothique d'obsession entre une jeune femme hantée et le terrifiant vampire épris d'elle, provoquant dans son sillage une horreur indescriptible.

Le problème à trois corps (2024) Une décision fatidique prise dans la Chine des années 1960 se répercute aujourd'hui, où un groupe de scientifiques s'associe à un détective pour faire face à une menace planétaire existentielle.

The Satire (2024) Le journaliste Shamal choque le monde lorsqu'il révèle un sombre secret.

10 Seconds to Win ! (2024) Atteignez l'objectif aussi vite que possible et relevez des défis de plates-formes de précision difficiles mais équitables ! Incarnez un petit héros blond et agile qui saute et s'élance sur le chemin de la gloire dans 10 Seconds to Win ! Dans ce jeu de plates-formes de précision, vous n'avez que 10 secondes pour relever chaque défi sur un seul écran. Élancez-vous, courez et faites des sauts aériens pour éviter les pics, les lames de scie tournantes et bien d'autres dangers pour, au final, tenter de décrocher un trophée. Parviendrez-vous à maîtriser les 100 niveaux à la difficulté croissante dans le délai imparti ?

Return to Grace (2024) Return to Grace est une aventure narrative à la première personne se déroulant dans un monde de science-fiction rétro des années 60 visuellement époustouflant.

Vous incarnez l'archéologue spatial Adie Ito, qui a mis au jour l'ancien lieu de repos d'un robot IA. dieu et ancien gardien du système solaire connu sous le nom de Grace.

Those Who Remain (2024) Au fur et à mesure que les lumières s’éteignent, les braises des ténèbres sont ravivées dans la petite ville endormie de Dormont. Faites face à l’effroi maléfique, ne sombrez pas dans la folie et survivez à la nuit dans ce thriller psychologique.

Figment: Journey Into the Mind (2024) Un jeu d'action-aventure musical qui se déroule dans les recoins de l'esprit humain... Bienvenue dans le monde de Figment Un monde étrange et surréaliste, un endroit rempli de nos pensées, désirs et souvenirs les plus enfouis, habité par les différentes voix que nous entendons dans notre tête. Cet esprit a été calme et silencieux pendant plusieurs d'années. Mais quelque chose a changé. De nouvelles pensées ont commencé à émerger, elles prennent la forme de créatures cauchemardesques qui répandent la peur sur leur passage. Le seul espoir réside dans le grincheux Dusty, autrefois la voix du courage de cet esprit. Il doit redevenir lui-même et aider l'esprit à faire face à ses peurs. Rejoignez Dusty et son amie Piper, une éternelle optimiste, pour une aventure au travers des différentes facettes de l'esprit, et résolvez les énigmes afin de rétablir la situation, en repoussant les cauchemars et en rétablissant le courage perdu. Un monde fantasque dessiné à la main Voyez comme les coups de pinceaux traditionnels faits mains prennent vie dans un monde surréaliste remplis d'illustrations colorées et d'adorables personnages. Faites l'expérience du style artistique unique des joyeuses Îles de la Libertés, de la radieuse Rouageville et des sinistres Sentiers.

Anuchard (2024) Le royaume d’Anuchard est tombé. Plusieurs générations après la chute, les descendants des survivants vous ont choisi pour porter la cloche magique d’Audros. Partez à l’aventure, affrontez des monstres, résolvez des énigmes et rendez au royaume céleste d’Anuchard sa gloire d’antan ! Anuchard était connu comme un lieu d'émerveillement et de paix, une terre à l’abondance infinie suspendue dans les cieux. Cinq anciens Gardiens ont accordé leur bénédiction à l'île... Jusqu’au jour où ils partirent sans dire mot. Le paradis d’Anuchard est tombé des cieux, s'écrasant sur le monde en dessous. Seul un petit morceau de l’île survécut à la chute. Le reste s’est agglutiné sous terre en une masse tordue de passages sinueux remplis de magie imprévisible et de monstres vicieux,

connue simplement sous le nom de Donjon. Des générations se sont écoulées alors que les rares survivants s'installèrent à Orchard, l'unique village restant de l'île, qui renferme encore quelques vestiges de la magie anuchardienne. Les fermiers s'occupent des champs tandis que les explorateurs fouillent les restes du royaume. Tous attendent l'Élu, le Porteur de cloche, qui maniera la cloche d'Audros et entrera dans le donjon pour sortir les Gardiens de leur sommeil et faire renaître le paradis céleste. Montrez-vous en digne et endossez le fardeau du Porteur de cloche. Le donjon vous attend !

Le Programme : Sectes, mensonges et enlèvements (2024) Interdit de parler, de sourire ou de sortir. Dans le cadre du programme sectaire d'Academy à Ivy Ridge, des adolescents subissaient des violences physiques et psychologoqies. D'anciens élèves retournent à l'Academy at Ivy Ridge et se remémorent les horreurs endurées lors de leur séjour dans cette école désormais abandonnée. Le quotidien à Ivy Ridge était régi par des stratégies sectaires, un règlement extrêmement sévère et des référents prêts à tout pour garder les ados dans le programme. Entre programme internationaux et frais de scolarité exorbitants, l'argent affluait. Mais ou allait-il ? Des preuves troublantes pointent du doigt les responsables.

The Signal (2024) Paula, une astronaute, revient de mission. Son mari Sven et sa fille Charlie se réjouissent de la revoir bientôt lorsqu'ils apprennent une nouvelle dévastatrice. Dans l'espace, Paula se remet de plus en plus en question en réalisant la gravité de sa découverte. Sur terre, Sven et Charlie affrontent les répercussions de l'accident. En quête de vérité, Sven se heurte à de nouvelles menaces et gagne des alliés inattendus. Une trahison surprend Paula au cours d'une phase critique de sa mission. Afin d'éviter de tomber dans les griffes ennemies, Sven place toute sa confiance en Charlie alors qu'ils tentent de trouver la dernière pièce du puzzle de Paula.

Sing Sing (2024) Divine G, emprisonné à Sing Sing pour un crime qu'il n'a pas commis, trouve un but en jouant dans une troupe de théâtre aux côtés d'autres hommes incarcérés dans cette histoire de résilience, d'humanité et du pouvoir transformateur de l'art.

L'Idée d'être avec toi (2024) Solène, une mère célibataire de 40 ans, entame une romance inattendue avec Hayes Campbell, 24 ans, le chanteur d'August Moon, le boys band le plus en vogue de la

planète.

Expats (2024) Les vies intenses d'un groupe de femmes expatriées à Hong Kong liées par une forte amitié, souvent mise à rude épreuve…

Princess Peach: Showtime! (2024) Une mystérieuse créature masquée a envahi le Théâtre de l'Étincelle, et la princesse Peach doit sauver les représentations pour sortir le théâtre de la catastrophe ! Prenez le devant de la scène avec une panoplie de transformations époustouflantes dans
Princess Peach: Showtime!.

« Dragon Ball m'a aidé à me faire accepter par la société. », Akira Toriyama, auteur de manga ***Dragon Ball*** et ***Dr Slump***

Ib (2024) Ib se rend à une galerie d'arts avec ses parents. Alors qu'elle se promène dans les couloirs, admirant les œuvres, elle se retrouve soudain seule. En se mettant à la recherche d'autres visiteurs, elle réalise que la galerie a... changé. ◆◆◆◆◆ Un jeu d'aventure en 2D qui prend place dans les couloirs d'une angoissante galerie d'arts. Échappez-vous en résolvant des énigmes à l'aide de différents objets et en apprivoisant les œuvres d'arts hantées.

Harold Halibut (2024) Harold Halibut est un jeu narratif conçu à la main, une histoire d'amitié qui traite aussi de la vie à bord d'un énorme vaisseau immergé dans un océan extraterrestre. Cela fait 250 ans que votre maison, un vaisseau aux allures d'arche, a fui la Terre face à la menace d'une guerre froide afin de trouver une planète habitable où préserver l'espèce humaine. Vous incarnez Harold, le jeune assistant de la scientifique en chef du vaisseau, Jeanne Mareaux. Alors que la majorité des habitants du vaisseau a accepté cette vie sous-marine, Mareaux continue de chercher sans relâche un moyen de quitter la planète pour trouver un foyer moins humide. Les autres habitants du FÉDORA I, tous plus loufoques, merveilleux et différents les uns que les autres, ne laissent eux non plus guère de temps libre à Harold... Jusqu'à ce qu'une rencontre fatidique le plonge dans un monde au-delà de l'imagination... Et qui détient peut-être la clé pour donner vie aux projets de Mareaux. Accompagnez Harold dans ce monde rétrofuturiste et découvrez avec lui le vrai sens de l'expression "trouver sa place".

Despair: Blood Curse (2024) Un jeu d'horreur et de survie non

linéaire à la troisième personne comprenant des énigmes et des ennemis venus des profondeurs de l'enfer. Peu après avoir accueilli une invitée inattendue, la mère d'Anna tombe malade et décède soudainement. Mais tandis que les médecins déclarent qu'elle n'est qu'une victime de la pandémie, Anna reçoit une lettre de sa sœur laissant penser que la vérité est tout autre. Parviendra-t-elle à lever le voile sur la mort de sa mère ?
- Utilisez le pistolet-hache d'Anna pour éliminer les ennemis de près ou à distance.
- Une progression non linéaire : explorez et résolvez des énigmes pour percer les mystères du manoir et au-delà.
- Un espace d'inventaire limité : gérez votre inventaire avec précaution et préparez-vous à affronter l'inconnu.
- Un système de dégâts localisés : ne gaspillez pas vos précieuses munitions en tirant sur les bras et les jambes - visez plutôt la tête.

Dark Atlas: Infernum (2024) ***Dark Atlas: Infernum*** est une histoire à la première personne troublante où une fin ésotérique du monde rencontre un survival horreur psychologique avec une composante narrative importante. Que se passerait-il si une silhouette humanoïde fantomatique apparaissait dans votre salon ? Elle ne parle pas, ne bouge pas, ne réagit pas. Et si après de violentes tempêtes électriques que l'on appelle les « ombres », ces êtres spectraux, nommés les « impressions », surgissent à votre travail, dans des parcs, des avenues, des magasins ou des églises ? Les scientifiques sont déconcertés et les véritables sorciers de notre temps ont eu des visions et des cauchemars dans lesquels le monde s'effondrait, les tyrannies proliféraient et les sectes, les organisations secrètes ainsi que les cultes démoniaques cherchaient un moyen de contrôler l'humanité. Vous incarnez Natalia Asensio, ancien grand maître de l'ordre occulte le plus ancien de l'Ouest : le Conseil nocturne. Parmi les flammes et les fissures du ciel, vous devez descendre dans les abysses de votre esprit, fouler les chemins de l'enfer et chercher les réponses à toutes vos questions. Débloquez vos souvenirs, résistez à l'influence d'un personnage énigmatique prénommé « Le Mot » et échappez-vous du labyrinthe où vous êtes pris au piège. Faites-le avant que ceux qui veulent contrôler ce Nouveau Monde apocalyptique n'arrivent à le faire. Faites-le avant qu'ils ne trouvent un moyen de restaurer le Corona Radiata, le grimoire qui leur donnera un pouvoir suprême. Et surtout, fais-le avant… que ce soit vous qui leur appreniez comment faire.

Last Time I Saw You (2024) Une aventure racontant le passage à

l'âge adulte mêlant premiers amours, problèmes familiaux et anciennes malédictions. Découvrez l’histoire d’Ayumi et suivez-le dans sa quête pour retrouver la fille qui hante ses rêves. Pourquoi la forêt sombre l’appelle-t-elle ? Quels esprits et créatures y vivent ? Comment peut-il briser la malédiction qui a frappé sa ville ?

LIENS FAMILIAUX ET ANCIENNES MALÉDICTIONS
Last Time I Saw You est une aventure narrative racontant le passage à l'âge adulte prônant l'amour et l'acceptation de soi. Le jeu vous propose une histoire instructive, riche en personnages complexes, qui se déroule dans une vision vibrante du Japon de la fin des années 80.
Rejoignez Ayumi dans un récit passionnant de découverte de soi, au cours duquel il fera ses premiers pas vers l'âge adulte et affrontera la terrible malédiction qui s'est abattue sur sa ville natale.

UN RÉALISME MAGIQUE DU JAPON DES ANNÉES 80
Rencontrez des personnages éclectiques inspirés de la mythologie japonaise et plongez-vous dans des visuels dessinés à la main et une aventure animée de façon traditionnelle.

AMITIÉS ET PREMIERS AMOURS
Dans cette aventure regorgeant d'amour et d'amitié et traversant toutes les épreuves de l'adolescence, vous rencontrerez des personnages fascinants, de vos camarades de classe aux habitants de la ville, en passant par des corbeaux samouraïs et des kappas kleptomanes, mais surtout, la fille de vos rêves.

UNE AVENTURE INTRIGANTE
Last Time I Saw You est un jeu d'exploration en 2D agréable et relaxant. Il propose de l'action légère, des énigmes environnementales, des quêtes secondaires et des objets à collectionner pour souligner son cœur narratif réconfortant, le tout empreint de nostalgie et d'affection pour une époque révolue depuis bien longtemps.

Read Only Memories: NEURODIVER (2024) ES88 est une extrasens chargée de capturer Papillon doré, une entité psychique se cachant dans les souvenirs des individus. Incarnez ES88 et rejoignez votre collègue cyborg GATE, ainsi que la créature que l'on appelle le NEURODIVER, pour réparer les souvenirs endommagés par Papillon et l'arrêter pour de bon dans cette aventure de psycho-fiction !

Vous êtes une aruspice
Incarnez ES88, jeune extrasens employée par MINERVA, une puissante organisation spécialisée dans les sciences de l'information, les neurotechnologies et les phénomènes extrasensoriels. Sa mission, retrouver Papillon doré, une mystérieuse entité psychique se cachant dans les souvenirs des citoyens de Neo-San Fransisco pour les fragmenter. Qui est-il ? Pourquoi fait-il ça ? Et comment l'arrêter ?

Le NEURODIVER
Le Neurodiver est une créature psychique issue de la bio-ingénierie créée pour améliorer les aptitudes naturelles des extrasens. Avec son aide, vous allez pouvoir rassembler des indices et des réflexions sur les souvenirs de vos sujets, pour tenter d'en recoller les fragments et d'en expulser Papillon doré !

Du neuf avec du vieux
Read Only Memories: NEURODIVER vous replonge dans le monde de science-fiction de Neo-San Fransisco, tel qu'il était dans 2064: Read Only Memories, avec une toute nouvelle histoire et de nouveaux personnages. Les novices pourront facilement plonger dans l'aventure et les joueurs déjà familiers avec le jeu d'origine retrouveront quelques têtes connues !

Des sensations audio en FM !
La bande originale de NEURODIVER, composée par Ken « coda » Snyder (Tree of Knowledge) pour Scarlet Moon, s'inspire des sons de l'OPNA/YM2608 présents sur les séries d'ordinateurs PC-8801 et PC-9801 !

Si vous aimez les tonalités générées par les cartes son FM de la fin des années 80, comme on les trouvait à l'époque dans de nombreux ordinateurs, bornes d'arcade et consoles, alors vous serez servis. Laissez-vous emporter par la puissance de la FM !

Clown Art (2024) Bienvenue chez Clown Art. Clown Art vous retient prisonnier chez lui et ne vous laissera pas partir. Vous vous réveillez dans une cave sombre, la tête vous fait mal comme si quelqu'un vous avait frappé. La seule chose qui éclaire la pièce est une lampe de poche posée sur l'étagère. La porte principale est verrouillée avec différents cadenas, et maintenant vous devrez fouiller la maison, trouver des clés et d'autres objets pour ouvrir la porte et vous échapper de cette maison. Mais faites attention, car Art le Clown entend tout, et si vous laissez tomber quelque chose par

terre ou marchez sur un plancher qui grince, il courra vers l'endroit où il a entendu le son. Si vous ne parvenez pas à vous échapper... eh bien, peut-être que vous pourrez comprendre ce qui se passera ensuite. Bonne chance !

Withering Rooms (2024) "Bienvenue à Mostyn House, un manoir victorien qui a perdu sa splendeur d'antan et dont les pièces, qui se réarrangent chaque nuit, sont peuplées de morts-vivants monstrueux, de fantômes invisibles, de sorcières sournoises et de forcenés armés d'une hache.

Incarnez la jeune Nightingale dans ce jeu de rôle en 2,5D exigeant qui s'inspire des roguelikes, des Soulslikes et des grands jeux de survie et d'horreur.

Explorez une vaste carte générée de façon procédurale qui couvre non seulement Mostyn House, mais aussi les labyrinthes végétaux, les tombes, les grottes, les églises et les ruines qui entourent la demeure. Créez votre personnage idéal à l'aide des multiples armes, outils, sorts, tenues et artefacts magiques que vous pourrez trouver ou fabriquer. Découvrez un ensemble d'amis étranges, de marchands et de menteurs, chacun d'entre eux poursuivant ses propres objectifs.

Nightingale parviendra-t-elle à s'échapper de Mostyn House, ou deviendra-t-elle assez puissante pour en prendre le contrôle ?

Caractéristiques

● Une expérience de jeu unique en 2,5D avec des éléments inspirés des roguelikes, des Soulslikes et des classiques du jeu d'horreur et de survie.
● Une histoire riche et captivante qui mêle horreur gothique et science-fiction du XIXe siècle.
● Un vaste monde généré de manière procédurale à explorer :
○ Plus de 200 pièces et zones avec des douzaines d’environnements.
○ Plus de 80 monstres et boss.
○ Plus de 400 tenues, anneaux, armes, outils, trésors et sorts uniques à trouver ou fabriquer.
○ Plus de 30 personnages avec lesquels vous pouvez vous lier d'amitié ou que vous pouvez trahir.
● Quatre fins et un mode New Game+ à découvrir avec de nouveaux monstres et un nouveau boss.

● Débloquez le mode Caméra fixe et jouez en adoptant le point de vue des jeux d'horreur et de survie classiques."

Etera (2024) Plongez dans une aventure sans limites au cœur d'« Etera », un voyage extraordinaire à travers un monde imaginaire. Explorez des scénarios riches en détails et en complexité, où la fine frontière entre réalité et fantaisie se dissout. Naviguez dans des environnements si réalistes qu'ils semblent tangibles, mais suffisamment surréalistes pour captiver votre imagination avec un mélange unique d'éléments familiers et inattendus. Chaque instant marquera le rythme de votre quête, influençant l’intrigue et la direction de votre voyage. Relevez des défis dans une chronologie changeante, où le passé et le futur s'entremêlent. Offrez-vous le luxe de vivre la magie de mondes inédits, où les adversités climatiques deviennent soit une alliée précieuse, soit un adversaire insidieux.

Shines Over : The Damned (2024) ***Shines Over : The Damned*** vous plongera dans une expérience d'horreur expérimentale unique à la première personne, où vos sens seront mis à l'épreuve et votre réalité remise en question. Vous n'avez pas de nom, pas de mémoire, pas d'armes. Il n'y a pas d'amis pour vous protéger. Vous êtes seul, à l'exception de votre fidèle chien, un berger allemand, qui vous guidera dans ce monde sombre et restera à vos côtés. Plongez dans un simulateur de marche mystérieux et terrifiant avec votre fidèle compagnon, où vous serez entouré d'effroi, de tension et d'énigmes environnementales, et où le danger vous guette. Méfiez-vous des horreurs qui vous attendent dans ***Shines Over : The Damned***. Vous avez été prévenu...

Death Relives (2024) ***Death Relives*** est un jeu de survie horrifique à la première personne développé par une équipe passionnée de mythologie et d'horreur. Courez, cachez-vous et survivez. C'est tout ce que vous pouvez faire, mais échapper à un dieu aztèque comme Xipe Totec ne sera pas facile. Adrian était un adolescent ordinaire qui se préparait à fêter son diplôme, jusqu'à ce qu'il se demande ce qui était arrivé à sa mère et décide de la suivre. Xipe Totec est un puissant dieu aztèque qui ne cherche que des sacrifices pour sa grâce, et Adrian est sur le point de découvrir quelque chose de troublant à propos de la mort de sa mère.

The World After (2024) Situé durant un confinement en France, The World After raconte l'histoire de Vincent, un écrivain qui a fui la ville pour se concentrer sur son nouveau livre. Suite à d'étrange

cauchemars, il cherche à découvrir la vérité derrière le mystère du village dans lequel il vit. Alors que ses recherches l'emmènent jusqu'à un ancien château, il découvre un moyen de transformer le jour en nuit. C'est alors qu'il est poursuivi par un terrible monstre : le Veilleur de Nuit.
Vincent trouvera-t-il des réponses ? Que se cache-t-il au delà de la porte de Tannhäuser ? Qui est le Veilleur ? Quelle est la signification des messages qu'il ne cesse de trouver autour de lui ? The World After est une exepérience en full-motion vidéo réalisé durant la pandémie de 2020 par des artistes de cinéma. Mettant en scène Jean-Claude Dreyfus (La Cité des Enfants perdus, Delicatessen), ce jeu est la combinaison parfaite entre les mécaniques de gameplay d'un point & click old school et les dernières technologies de cinéma.

Un nouveau jeu d'aventure point'n'click en FMV
3 fins différentes
32 environnements à explorer
Bande son originale
11 logs cachés
Un Visual Novel tout entier à débloquer en bonus !

Avec les fées, Sylvain Tesson. Le mot fée signifie autre chose. C’est une qualité du réel révélée par une disposition du regard. Il y a une façon d’attraper le monde et d’y déceler le miracle de l’immémorial et de la perfection. Le reflet revenu du soleil sur la mer, le froissement du vent dans les feuilles d’un hêtre, le sang sur la neige et la rosée perlant sur une fourrure de mustélidé : là sont les fées. Elles apparaissent parce qu’on regarde la nature avec déférence. Soudain, un signal. La beauté d’une forme éclate. Je donne le nom de fée à ce jaillissement. Les promontoires de la Galice, de la Bretagne, de la Cornouailles, du pays de Galles, de l’île de Man, de l’Irlande et de l’Écosse dessinaient un arc. Par voie de mer j’allais relier les miettes de ce déchiquètement. En équilibre sur cette courbe, on était certain de capter le surgissement du merveilleux. Puisque la nuit était tombée sur ce monde de machines et de banquiers, je me donnais trois mois pour essayer d’y voir. Je partais. Avec les fées. Sylvain Tesson y médite et nous raconte en journal de bord, sentiments, exaltations, mythologies, littérature. Tesson ne voyage pas sans ses livres et accompagne ces instantanés existentiels de réflexions sur la quête de sens, dont ces fées mystérieuses et si présentes sur ces terres fondatrices, sont les compagnes attendues et avidement recherchées. Il vous sera donné à l'arrivée de découvrir quelles sont celles de cet étonnant

voyageur, et peut-être aussi, les vôtres !

Problemista (2023) Alejandro est un aspirant créateur de jouets du Salvador qui a du mal à donner vie à ses idées inhabituelles à New York. Alors que le temps imparti pour son visa de travail s'épuise, un emploi pour aider un paria erratique du monde de l'art devient son seul espoir de rester dans le pays.

Dollhouse (2024) L'échelon supérieur de la scène de la mode new-yorkaise.

Nobody Wants to Die (2024) Perdez-vous dans le monde dystopique de New York en 2329 dans ***Nobody Wants to Die***, une nouvelle aventure policière noire où l'immortalité a un prix que quelqu'un doit payer. En tant que détective James Karra, vous dirigerez l'enquête en utilisant une technologie de pointe, risquant tout pour poursuivre un tueur en série ciblant l'élite de la ville.

CARACTÉRISTIQUES
• Bienvenue à New York 2329 – Vivez une aventure aux accents de film noir dans une métropole futuriste méconnaissable. Ici, la technologie a atteint un stade où les humains peuvent vivre éternellement, en stockant leur conscience dans des banques mémorielles pour la transférer d'un corps à un autre. À condition de pouvoir payer l'abonnement.

• Menez l'enquête – Glissez-vous dans la peau de James Karra, détective du service Mortalité sur la piste d'un tueur en série qui s'en prend aux citoyens les plus aisés de la ville. Enquêtez sur les scènes de crime à l'aide de technologies avancées qui manipulent le temps pour reconstituer les circonstances de chaque meurtre, réunir un faisceau d'indices et découvrir l'horrible vérité derrière les meurtres.

• Un film noir immersif – Ce polar interactif profond et inédit vous plongera au sein d'un vertigineux avenir dystopien. Dans un monde où la mort n'est plus qu'un souvenir, où la moralité est sacrifiée sur l'autel de l'immortalité, le détective endurci que vous êtes devra louvoyer entre bien et mal pour espérer s'en tirer.

• Une aventure narrative époustouflante – ***Nobody Wants to Die*** exploite la puissance de l'Unreal Engine 5 pour repousser les frontières de l'aventure narrative, en associant des graphismes photoréalistes à un scénario mémorable.

The Chosen (2024) Les Élus est un drame historique basé sur la vie de Jésus et de ceux qui l'ont connu. Située dans le contexte de l'oppression romaine dans l'Israël du premier siècle, la série partage un regard authentique sur la vie et les enseignements révolutionnaires de Jésus.

Dead Mail (2024) Une note d'aide inquiétante arrive dans un bureau de poste des années 1980, reliant un enquêteur sur les lettres mortes à un technicien de clavier kidnappé.

Harold et le crayon violet (2024) Un jeune garçon nommé Harold se lance dans une mission magique avec l'aide de son crayon violet.

« Donc, si la théorie des mondes multiples se révèle vraie, cela voudrait dire qu'il pourrait potentiellement exister un nombre infini de Jessica, de Vishal ou de M. Downing dans le multivers. Certains physiciens pensent même que s'il existe quelque part des copies identiques de notre corps, avant exactement les mêmes propriété quantiques, alors, nos pensés et sentiments doivent se manifester simultanément dans un nombre infini d'ailleurs. Et un nombre infini de fois. Ainsi, lorsque notre conscience s'éteint dans un monde, elle peut continuer d'exister dans un autre monde. Dans plusieurs autres mondes. », ***Le Problème à trois corps*** (2024)

Nous vivons tous sous vidéosurveillance, non seulement dans la rue par l'intermédiaire de millions de caméras, mais aussi sur Internet, dans les moindres recherches que nous effectuons sur Google, Youtube ou TikTok. Bien avant l'émergence de ces technologies, le philosophe Michel Foucault avait déjà écrit là-dessus dans les années 70, dans un livre intitulé ***surveiller et punir***. Michel Foucault analyse certains dispositifs de surveillance qui commencent à être imaginés à la fin du XVIIIème siècle, comme le panopticon. Le panopticon, dont le système panoptique est une prison construite de manière circulaire, où un surveillant dans la tour centrale peut surveiller tout le monde sans être vu. Donc les détenus ont le sentiment d'être surveillés en permanence, même en l'absence de surveillants. Donc finalement, selon Foucault, la prison n'est plus uniquement un lieu de répression et d'enfermement des criminels, m   ais un véritable laboratoire où s'expérimente le contrôle des individus par la surveillance des corps. Aujourd'hui, cette surveillance généralisée est même assurée par des algorithmes. Alors, vous, est-ce que ça vous rassure ? Est-ce que ça vous permet de vous sentir plus en sécurité ou bien

comme Foucault, vous trouvez ça inquiétant que l’humain soit de plus en plus soumis à des dispositifs de surveillance et de pouvoir ?

Them (2021) Une famille noire déménage dans un quartier entièrement blanc de Los Angeles où des forces malveillantes, voisines et d'un autre monde, menacent de les hanter, de les ravager et de les détruire.

Wire Lips (2023) La vie de Leta a changé en un instant lorsque le destin l'a conduite vers un artéfact mystérieux. Leta se promenait dans les montagnes près de sa ville natale avec son amie Lina et elles photographiaient la nature, lorsqu'elles sont tombées sur une vieille boîte. Lina a décidé de prendre cet objet étrange chez elle - après tout, il semblait n'appartenir à personne. Peu de temps après, elle a disparu sans laisser de trace, laissant derrière elle seulement une photo et cette même boîte. C'est maintenant à Leta de découvrir les terribles mystères que renferme cet artéfact...

« Les fous ce sont eux qui acceptent de vivre comme du bétail. » Une phrase prononcée par Eren du manga L’attaque des Titans. En critiquant la société les individus et à les réduire à une existence moutonnière. Eren remet en question les normes établies. Il considère qu’il faut oser penser par soi-même et remettre en cause le statu quo. Cela exprime une soif d’émancipation et d’autodétermination. Ici, Eren encourage à prendre en main son destin et à se battre pour ses idéaux même si cela peut sembler irrationnel ou insensé aux yeux des autres. On pourrait considérer ça comme une forme de romantisme révolutionnaire qui valorise la révolte individuelle contre un système oppressif. Les marginaux possède en réalité une forme de lucidité supérieure. Un refus courageux de se résigner à une vie étriquée. Mais, cette citation soulève également la question des limites de la rébellion. Jusqu’où peut-on aller au nom de son idéal sans sombrer dans la violence ou la démesure ? La quête effrénée de liberté peut parfois avoir des conséquences imprévisibles et engendrer de nouvelles souffrance. Dans le contexte du manga, cette phrase illustre la détermination d’Eren à combattre les forces qui menacent l’humanité quitte à transgresser les interdis et à se sacrifier lui-même. Mais il faut prendre en compte la question de l’éthique et de la morale sur la légitimité d’une révolte qui peut engendrer des souffrance supplémentaires.

Say No ! More (2024) Une expérience inédite qui nous vient tout droit des génies de Studio Fizbin. Dans un monde où chacun

s'accommode du statu quo consistant à dire « OUI », crée ton propre personnage et glisse-toi dans un rôle de stagiaire, en mission pour sauver le monde grâce au pouvoir positif du « NON ! ». Grâce à cette puissance nouvelle, rien ne pourra faire face à tes dénégations hurlées en réponse aux absurdes demandes qui te sont faites. À l'aide de contrôles simples conçus pour rendre le jeu accessible, lance-toi dans la vie active en suivant cette route toute tracée dans des bureaux. Tu pourras non seulement crier « NON ! » dans la langue de ton choix, mais aussi le décliner en fonction de tes sentiments pour envoyer valdinguer ceux qui te barrent le chemin. Surprends tes collègues avec différentes actions qui leur feront baisser la garde, puis charge ton « NON ! » pour un effet encore plus dévastateur sur tes adversaires distraits.
Cette aventure hilarante qui s'attaque à des questions intemporelles et modernes comme l'étiquette sociale, l'amitié et les règles d'un lieu de travail, laisse aussi entrevoir une profondeur touchante. L'amusant style années 90, agrémenté des graphismes grossiers et colorés, des animations comiques et de la musique jazzy de rigueur, font qu'il est difficile de dire « NON » à ce bijou.

FONCTIONNALITÉS :

Choisissez comment dire Non ! :

Avec passion

Avec froideur

Sans effort

De manière excentrique

Chargez vos Non ! pour obtenir un meilleur effet !

Irritez vos collègues !

Moquez-vous d'eux !

Applaudissez-les, lentement, très lentement !

Faites semblant de les écouter et soyez sarcastique !

Dites Non ! dans de nombreuses langues !

Personnalisez votre personnage !

Affrontez vos méchants collègues et superviseurs !

Faites-vous des amis durant la pause de midi !

Rigolez ! Ce jeu est fait pour ça !

Et surtout, n'hésitez pas à dire Non !

Dans ***Wake Up*** (2024) du collectif RKSS, un groupe d'activistes

s’introduit de nuit dans un grand magasin d’ameublement dans le but de dénoncer les pratiques écocides de l’entreprise. Mais l’agent de sécurité chargé de la surveillance de nuit est un déséquilibré, obnubilé par la chasse « primitive ». La situation dégénère et une véritable chasse à l’homme commence.

« Grâce aux pouvoirs du Fruit du Ciboulot, je peux assimiler toute connaissance. Plus j’accumule de savoir, plus ma tête grossit. Mon cerveau génial a acquis une base de données illimitée. Devenu le plus gros cerveau du monde, il continue de grossir petit à petit. », Dr Vegapunk, ***One Piece*** (2024)

« La stupéfaction régnait chez les savants de l’époque, pour qui c’était un mystère. », Dr Vegapunk, ***One Piece*** (2024)

Illusion, Dua Lipa

« C’est encore différent du Poème de Sept. Une nouvelle branche se forme. Konoha ! J’ai apporté un jit de secours. Oh, merci. Aïe ! Il y a un patch de diagnostic ? Ça ressemble à une compresse. Ça ? Oui. Ça fait mal. Nasa, je vais… Je vais mourir bientôt ? Qu’est-ce qui te prend tout à coup ? Je suis étourdie dernièrement, et ça empire. Ne sois pas ridicule. C’est plutôt moi qui vais mourir. Pourquoi tu dis ça ? Tu sais beaucoup de choses sur Sept, non ? Je me demande comment Sept s’est sentie. Juste avant de mourir, elle était plus intelligente que jamais. Elle voyait aussi l’avenir, alors elle a laissé le Poème du Sept. Elle savait qu’elle allait mourir, non ? Elle a vu sa propre mort, la fin du monde. Elle a tout vu. Mais elle a continué à appréhender l’avenir pour le bien de l’humanité. Je crois que je peux comprendre comment elle s’est sentie. Konoha. Elle a dû voir à travers tout comme à travers l’eau claire, et elle est morte sans regret. Quand je pense à ça, je n’ai plus peur de mourir. Elle m’a laissé vivre 14 ans. Si Sept a dit que je devais mourir bientôt, je suis en paix… Konoha. On mourra tous. C’est un fait. Mais pas maintenant. Et le futur ne sera bientôt plus le futur. Quoi ? Car ce sera le présent. Le Poème de Sept, c’est l’histoire de la fin. Au fait ! Je vais te dire un secret. FiTsZ. FiTsZ ? C’est un mot secret. Mémorise-le. », Nasa Houston à Konoha, ***Notre jeunesse en orbite*** (2022)

« Encore un échec. Désolé. Si tu fais une erreur, recommence. Oui. Mais une erreur dans l’espace peut être fatale, je ferais attention. C’est vrai, mais le plus dangereux n’est pas de faire une erreur. C’est d’abandonner après une erreur. C’est vrai. », Touya Sagami à

Hiroshi Tanegashima, ***Notre jeunesse en orbite*** (2022)

D'où ça vient la mode ? Disons-nous que ça, dans les années 80, c'était stylé ! Comment ça se fait que ça change autant ? Chaque année, on voit arriver des nouvelles modes, des nouvelles tendances, parfois un peu déconcertante, mais on a l'impression qu'il faut de la nouveauté absolument. Quitte à recycler des anciennes modes. Parce que 30 ans ou 40 ans après, ça paraît nouveau, ça redevient surprenant. On a parfois l'impression du coup que la mode, c'est un peu un truc superficiel et que ça traduit un rapport au monde assez idiot. Pour être dans le coup un jour, il faut mettre ça et le lendemain ça sera plutôt ça. Mais il n'y a aucune logique. C'est le règne de l'arbitraire, de la futilité. Historiquement, ça n'a pas toujours été le cas. La mode commence avec la fin du Moyen-Âge. Le sociologue qui a très bien montré cette évolution, c'est Gilles Lipovetsky dans le livre ***L'empire de l'éphémère***. Dans l'Égypte ancienne, nous avons le même type de robe tunique pour les deux sexes, pendant 15 siècles. Personne n'aurait jamais eu l'idée de vouloir changer et inventer un nouveau style. En Grèce, le péplos s'est maintenu depuis ses origines jusqu'au VIème siècle avant l'ère chrétienne. À Rome, la toge a persisté jusqu'à la fin de l'Empire et pareil en Chine avec le kimono. C'est-à-dire que ce qui domine à cette époque, c'est la coutume. Il faut absolument faire ce que nos parents et nos grands parents faisaient. C'est ce qu'on appelle la tradition. La vérité est en arrière, pour être dans le vrai, il faut absolument suivre le chemin tracé par nos ancêtres. Mais à partir de la Renaissance, on assiste à un véritable bouleversement. La science moderne démontre qu'un seul individu comme Copernic ou Galilée peut avoir raison contre toute la tradition. Désormais, c'est la rationalité de l'individu qui est dominante, car on comprend que la vérité ne se situe plus dans une tradition, même millénaire, mais dans la rationalité. Certaines personnes ont confiance dans la médecine chinoise sous prétexte qu'elle dérive d'une tradition millénaire. Alors ils sont certains que la corne de rhinocéros permettra de résoudre leurs problèmes d'impuissance. C'est parce qu'ils accordent plus de poids à la tradition qu'aux démonstrations rationnelles et scientifiques. Parce qu'entre nous, la corne de rhinocéros, c'est juste de la kératine, comme si nous nous mangeons les ongles. Mais à partir du XVème siècle, avec la Renaissance, le rapport de force s'inverse. On comprend la puissance de l'individu et de la rationalité. Et aujourd'hui, c'est encore plus vrai qu'il y a 500 ans. Les 55 ingénieurs qui ont inventé WhatsApp ont produit plus de richesse en quatre ans que les milliers d'ouvriers de Peugeot pendant un siècle.

La puissance de la rationalité a placé l’individu en position de domination sur la tradition. Ce bouleversement, c’est-ce qu’on appelle en philosophie, un changement de paradigme. Et ça va avoir des effets aussi sur l’art. On voit apparaître des artistes d’un coup qui signent en leur nom : Michel-Ange, Léonard de Vinci… Et qui sont considérés comme des véritables stars, alors qu’au Moyen-Âge, on ne connaissait même pas le nom des artistes. Désormais, c’est la créativité de l’individu qui va être mise en avant qui va être valorisée. Ce bouleversement idéologique va avoir une influence sur nos mentalités. Si c’est le progrès rationnel qui domine, alors la vérité n’est plus en amont chez nos ancêtres, mais dans le futur. Et les générations futures seront nécessairement plus intelligentes et plus puissantes que nous. Dans une société traditionnelle, on écoute attentivement ses grands-parents. Ils représentent la sagesse. C’est eux qui disposent du précieux savoir dont nous avons besoin. Et on est fier de pouvoir s’habiller comme eux. Dans une société moderne, c’est exactement l’inverse. Nous sommes plus intelligents que nos ancêtres, car les progrès scientifiques nous permettent de comprendre plus de choses. C’est le règne de l’individu contre la tradition. C’est la raison pour laquelle un moderne doit absolument marquer la rupture avec ses parents et ses grands-parents. Il doit absolument s’habiller différemment sous peine d’être définitivement has been. La mode représente alors symboliquement la place de plus en plus importante qui est accordée à l’individu et à la rationalité. Aujourd’hui, un individu est capable, grâce à son seul raisonnement, de remettre en question toutes les croyances religieuses et traditionnelles qui pesaient sur lui depuis des siècles ou des millénaires. Une telle démarche aurait été considérée comme un sacrilège par un Grec ou par un Chinois de l’Antiquité parce que l’individu était entièrement soumis au groupe et à la tradition. Cette évolution de la place accordée à l’individu a représenté un tel bouleversement qu’il s’est imprimé jusque dans notre façon de nous habiller. Parce qu’un habit n’est jamais anodin, pas si futile qu’on pourrait le croire. Dans les sociétés traditionnelles ou religieuses, tout le monde doit porter le même habit. C’est une façon pour le groupe d’imposer son idéologie et d’empêcher l’expression d’une singularité individuelle. Il faut absolument se conformer à la loi du groupe, sous peine d’être exclu de la communauté. La mode, qui consiste au contraire au contraire à se défaire des vêtements de nos parents et même à les trouver laids ou ridicules, permet à l’individu d’exprimer sa propre individualité et de montrer qu’il ne se soumet pas à la tradition. D’où le besoin continu de changement pour nous détacher des liens qui nous maintiennent dans la tradition. L’homme moderne est

infiniment plus libre qu’auparavant. Mais il finit parfois aussi par souffrir de cette liberté. Si aucune tradition ne s’impose à moi, alors ça signifie que je dois inventer ma propre vie et ça peut être parfois très angoissant pour certaines personnes.

Taylor Swift - THE TORTURED POETS DEPARTMENT (2024)

« Nika. J’imagine, puisque son nom a été effacé de l’Histoire. Mais si les gens continuent de l’attendre, son existence ne peut disparaître. Toute chose en ce monde naît car elle est désirée. Par exemple, ça vaut pour les Fruits du Démon. Quoi ? Qu’est-ce qu’un Fruit du Démon ? Une possibilité d’évolution humaine souhaitée par quelqu’un. Si on pouvait devenir ceci… Si on pouvait devenir cela… L’ensemble des possibles de l’avenir humain, en pouvoirs. Une anomalie jugée contre nature par la mère nourricière portant le fardeau d’être haï par la mer, berceau de la vie. Quant à ceux qui en usent… Ce sont des êtres qui vivent dans d’autres dimensions imaginées par quelqu’un d’autre. Voilà ma théorie. Nul besoin de penser à la véracité de l’existence de Dieu. Il n’est pas fascinant, notre monde ? », Dr Vegapunk, ***One Piece*** (2024)

Du mensonge à la violence, Hannah Arendt

La confiance en soi* : *une philosophie, Charles Pépin. Après le succès des ***Vertus de l'échec***, Charles Pépin nous éclaire sur le mystère de la confiance en soi.
Cultivez les bons liens
Entraînez-vous
Écoutez-vous
Émerveillez-vous
Décidez
Mettez la main à la pâte
Passez à l'acte
Admirez
Restez fidèle à votre désir
Faites confiance au mystère

En puisant dans les textes des philosophes et des sages, dans les travaux des psychanalystes et des psychologues, mais aussi dans l'expérience de grands sportifs, d'artistes ou d'anonymes, ce livre éclaire le mystère de la confiance en soi. Et nous montre le chemin pour avoir davantage confiance en nous.

La rencontre : une philosophie, Charles Pépin. Une philosophie

salutaire en ces temps de repli sur soi.
Pourquoi certaines rencontres nous donnent-elles l'impression de renaître ? Comment se rendre disponibles à celles qui vont intensifier nos vies, nous révéler à nous-mêmes ? La rencontre – amoureuse, amicale, professionnelle – n'est pas un " plus " dans nos vies. Au coeur de nos existences, il y a ce mouvement vers l'extérieur, ce besoin d'aller vers les autres. Cette aventure de la rencontre n'est pas sans risques, mais elle a le goût de la " vraie vie ". De Platon à Christian Bobin en passant par Albert Cohen, George Sand ou Clint Eastwood, Charles Pépin convoque philosophes, romanciers et cinéastes pour nous révéler la puissance, la grâce de la rencontre. En analysant quelques amours ou amitiés fertiles – Picasso et Éluard, David Bowie et Lou Reed, Voltaire et Émilie du Châtelet... –, il montre que toute vraie rencontre est à la fois une découverte de soi et une redécouverte du monde. Une philosophie salutaire en ces temps de repli sur soi.

Que notre joie demeure (2024) Le père Jacques Hamel et Adel Kermiche, deux destins se sont croisés pour le pire. En juillet 2016, Adel Kermiche a tué le père Jacques dans son église. Le parcours chaotique, tourné vers la destruction a anéanti une vie tournée vers l’autre et le sacré.

Dead Boy Detectives (2024) Charles Rowland et Edwin Paine ont décidé de ne pas entrer dans l'au-delà et de rester sur terre pour enquêter sur des crimes impliquant des éléments surnaturels.

« Eh bien, Lucy MacLean… Y a pas de pêches en concerve ou de confiture dans le coin. Parfois, faut bouffer son prochain. On a aussi souffert, dans mon Abri. Durant la Grande Peste de 77, on était en quarantaine, on ne pouvait plus cultiver. Les gens étaient affamés. Ma mère aussi. Mon père pesait 58 kilos, mais il ne s’est jamais résolu à ça. Ça vous fait rire ? Il y a ce qu’on prétend avoir fait et ce qu’on a vraiment fait. Je parie que ton père a vite sortie le barbecue. Je parie qu’il avait le cul de son voisin dessiné sur sa serviette. Comment vous pouvez vivre comme ça? À quoi bon continuer ? Une bonne question en mérite une autre. Pourquoi je dois me taper tout le boulot ? Du nerf, la planquée. Le filet de fion se découpera pas tout seul. », L’Abri à Lucy, ***Fallout*** (2024)

« Bonjour, Woody. Bonjour, Reg. Bravo, pour tes affiches. Merci, j’aime beaucoup les tiennes aussi. Du nouveau ? Je l’ai interrogé. Sur son identité, celle de ses employeurs… Pourquoi ses collègues ont enlevé le Superviseur ? Sur quels principes se fonde leur

collectivité ? Et rien ? Deux cents ans sans aucun contact. Imaigne ce qu’il a enduré. Il fait quoi ? Monsieur ? Vous allez vous blesser. Je t’emmerde ! Il faut le sédater. C’est pour son bien. On réessaiera demain. », Woody Thomas et Reg McPhee lors de l’interrogatoire de Vault 32 Raider, ***Fallout*** (2024)

« Te voilà. Je savais que tu serais ici. J’ai fait une tarte, si tu en veux. J’étais là, la première fois que tu as mangé de la tarte à la rhubarbe et de la glace. Ce jour-là, tu as aimé. Vous voulez me parler de ce que j’ai dit à la réunion. Pourquoi, selon toi ? Ça les a effrayés et vous n’aimez pas ça. Parce que toi, oui ? Tu n’est pas le seul à être affecté par l’absence de ton père. Tout le monde souffre. Ils sont désorientés. Maintenant que ta sœur est partie, tu es le dernier MacLean. Tes paroles ont plus de poids que tu ne l’imagines. Je me suis caché. Pendant l’assaut, je me suis caché dans une réserve. Ça te met en colère ? Quelle importance ? La plupart des garçons… Quand ils sont en colère, ils urinent contre un mur. Mais ceux intelligents, comme toi… Il ne vaut mieux pas être dans les parages. Soit prudent. C’est tout ce que je demande. », Norm et Betty Pearson, ***Fallout*** (2024)

« Tu commences à piger. Et ta règle d’or, comment elle gère ça ? Vous êtes quoi, au juste ? Je ne suis pas si différent de toi. Tu te rendras compte, avec le temps.Tu vas où, comme ça ? Tu t’échapperas pas. Te voilà… Petite tueuse. Cet échange est de loin le plus honnête qu’on ai eu jusqu’ici. », L’Abri et Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

« Tu vas le découvrir. Vous me vendez. Ce qui t’attend ici est pas mieux. *T*tu devrais tenter ta chance à l’intérieur. Allez. », L’Abri et Lucy MacLean, ***Fallout*** (2024)

« « Pourquoi » ? C’est ça qui t’étonne le plus ? », Norm et Chet, ***Fallout*** (2024)

Adam Wolfe (2024) Découvrez un monde caché sous le San Francisco moderne en tant qu'enquêteur du paranormal, Adam Wolfe !

En incarnant Adam Wolfe, un enquêteur du paranormal, vous découvrirez un monde caché sous le San Francisco moderne. Dans cette ville, fantômes, artefacts, ordres secrets et malédictions ne sont que quelques-unes des choses qu'Adam rencontrera en travaillant sur son affaire la plus importante.

Entrez dans la peau d’Adam Wolfe, enquêteur du surnaturel. Poussé par la mystérieuse disparition de votre sœur, parcourez les rues sombres de San Francisco, où crime et événements paranormaux s'entremêlent dans des coins sombres.

En résolvant un mystère après l'autre, dénouez lentement une conspiration plus vaste qui pourrait vous conduire à votre frère disparu, mais qui pourrait également vous entraîner dans l'abîme pour toujours.

Utilisez votre intelligence, votre instinct de détective et, quand tout le reste échoue, votre six-shooter dans ce thriller psychologique rempli de plus de 8 heures de jeu stimulant. Sociétés secrètes, afflictions contre nature et alliances anciennes vous attendent dans les 4 épisodes passionnants d'Adam Wolfe !

Devenez le détective. Devenez Wolfe.

Les Mitchell contre les machines (2021)

« Bonjour, Abri 33. Ici Betty. J’espère que vous m’élirez Superviseuse. Au moment de voter, n’oubliez pas que l’avenir de notre Abri dépend de vous, n’oubliez pas que l’avenir de notre Abri dépend de vous. Plus encore, l’avenir de notre civilisation en dépend. Le Reclamation Day. Bientôt, nous aurons la chance de repeupler la Terre, de rétablir l’ordre et la civilité à la surface. Votre choix d’aujourd’hui est une pierre essentielle à notre édifice. Je sais que vous ferez le bon choix. Merci. », ***Fallout*** (2024)

« Bonsoir. C’est moi, Cooper Howard. Vedette sur les planches et au cinéma. Mais je ne suis pas là pour parler de mon dernier film. Aujourd’hui, je vais vous montrer un lieu immense et merveilleux. Ce n’est pas Dieu qui l’a façonné, mais des ouvriers. La citadelle de l’ère nucléaire. Un peut de lumière ? Voilà qui est mieux. Je vous parle depuis l’intérieur du modèle 96JQ1164, prêt à l’emploi. Quelle beauté ! Et quelle voix. L’Abri 4 est protégé par des murs de plomb d’un mètre d’épaisseur. Résistant aux radiations. ET aux Rouges. Ces merveilles souterraines sont équipées de toutes les commodités dignes de notre belle république. Nous voici sur Sycamore Street. Vous pourrez y croiser l’un de vos deux cents voisins en rentrant chez vous pour une belle soirée en famille. Voici les Hawthorne. Ce n’est pas une famille américaine ordinaire. Lloyd et Cassandra sont scientifiques. Ils étudient l’effet des radiations

sur l’ADN humain. Tout à fait. Nous vivrons et travailerons ici, dans l’Abri 4. Notre communauté sera uniquement composée de scientifiques. Attendez. Vous allez vivre ici ? Une bombe est déjà tombée ? Pas encore. Mais notre famile, ainsi que 80 autres volontaires, testeront l’Abri 4 pendant cinq ans afin de montrer au monde entier que quoi qu’il advienne, l’Amérique sera prête. Cinq ans ? Je suis peut-être un héros au cinéma, mais les vrais héros, c’est vous. Vous aussi, soyez des héros en achetant une résidence dans un Abri Vault-Tec. Si la guerre éclate demain, le monde aura besoin d’Américains tels que vous pour construire un avenir meilleur. Coupez ! », Cooper Howard, ***Fallout*** (2024)

« Tu avais raison. C’est toi qui avais raison. », Lucy MacLean et Maximus, ***Fallout*** (2024)

« Ils sont réels. Ils sont réels et ils arrivent. », ***Le problème à trois corps*** (2024)

X-Files : Aux frontières du réel (1993) Deux agents du F.B.I., le croyant Fox Mulder et la sceptique Dana Scully, enquêtent sur les évènements étranges et inexpliqués, tandis que des forces cachées tentent d'entraver leurs efforts.